

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
8/95 MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400 hfl 7,30/lfr 140/ptas 850 DM 5,80
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Die Nr.1
NINTENDOS ÜBERRASCHUNGSEI
Super Mario World 2
SEGAS BLITZSTART
Erste Saturn-Spiele getestet
★ Virtua Fighter
★ Shinobi EX
★ Daytona
PLAYSTATION
Casper
Spielbergs niedlicher Gruselspaß
STEINZEITKNALLER
Prehistorik Man
Uriges Jump 'n Run für SNES
Konami-Wettbewerb: Playstation und Saturn zu gewinnen
SNK • ATARI • SONY • SEGA • NINTENDO

Das Sommerloch

Das Sommerloch ist für Pressefritzen so etwas ähnliches wie das Schwarze Loch der Astrophysik: Es gibt einfach nichts her, keine Strahlung, keine Materie, nichts. Einfach zum Heulen! Da muß man sich eben mit dem begnügen, was so an Material um das Sommerloch kreist. Der Wetterdienst z.B. macht aus dem Sommerloch ein Ozonloch, die "Tagesthemen" kümmern sich liebevoll um einen entfleuchten Kaiman im Baggerloch (jaja, das war letztes Jahr!), der Urlaub am Loch Ness reißt ein selbiges ins Familienbudget – was wiederum dazu führt, daß die Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser über schmerzhafte Umsatzlöcher vor allem bei Videospielen klagen. Wenn das so weitergeht mit dem Sommerloch, müssen am Ende gar noch ein paar liebe Kollegen aufgeben, und das wäre doch wirklich jammerschade wegen der entstehenen Löcher am Zeitschriftenkiosk! Womit wir also wieder am Anfang und beim Sommerloch wären. Da es noch immer streitbare Geister gibt, die die Existenz des Sommerlochs rundweg abstreiten oder wegdiskutieren wollen, betreiben wir heute ein wenig Anschauungsunterricht, um die gröbsten Wissenslöcher zu stopfen. Gleich anbei findet Ihr ein schönes, anschauliches Sommerloch. Es ist ein eher kleines Exemplar seiner Gattung, noch nicht sehr fett und auch noch lange nicht ausgewachsen, aber für unsere Zwecke allemal ausreichend. Einfach entlang der gestrichelten Linie ausschneiden. Wer's jetzt auf einen Tennis- oder Baseballschläger pappt, erhält umgehend ein Schlagloch. Den Stadtplan wertet es zur Lochkarte auf und auf der Rückseite der Jeans wird es im Handumdrehen zum ... aber lassen wir das, viel Spaß mit der überhaupt nicht lückenhaften .Ausgabe Eurer Video Games!

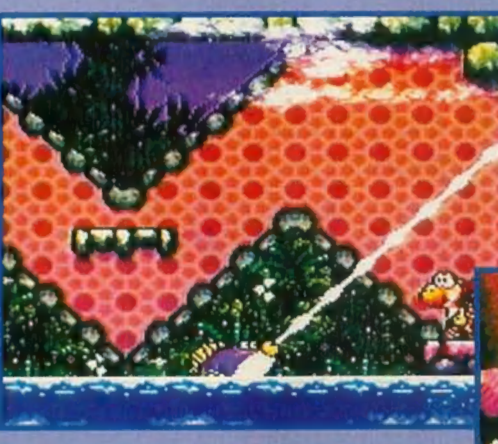
*Euer
Video Games
Team*

56 *Interaktiv pur: Wing Commander 3 überzeugt durch faszinierende Filmsequenzen.*





48 *Casper, das niedliche Gespenst, geistert demnächst auf Sonys Playstation rum*



6 *Super Mario World 2 - Yoshi's Island: Nintendos Wunderkind Miyamoto stellt sein neuestes Meisterwerk vor.*

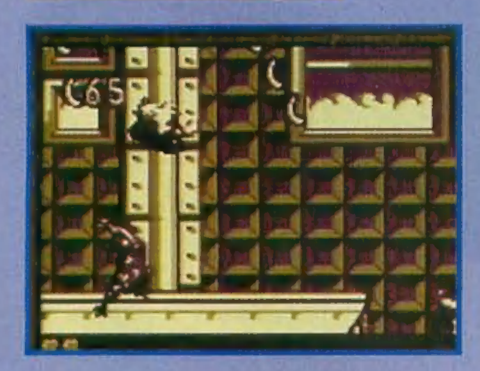




14 *Acclaim setzt mit Batman Forever neue Maßstäbe für das ausgelutschte Beat'em Up-Genre*



24 *Nach Tekken kommt ein weiterer Namco-Automat für die Playstation. Wir haben einmal Air Combat (Orig.-Titel: Ace Combat) bei seinem Jungfernflug durch das Polygon-Schlachtfeld begleitet.*



103 *Bei Donkey Kong Land wurde jetzt auch für den Game Boy kräftig gerendert*

NEWS

THEMA

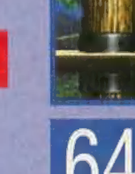
WETTBEWERB

TIPS & TRICKS





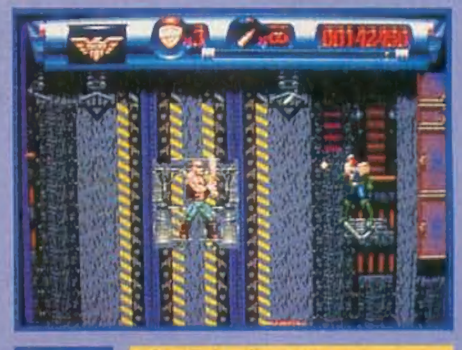
28 Das beliebteste Genre in Japan ist nach wie vor das Rollenspiel. Wir geben Euch einen Überblick über die besten Titel, die bei uns leider aus diesen oder jenen Gründen nie erscheinen werden.



64 Der legendäre Sega-Ninja schlägt zurück: Shinobi gibt's nun für den Saturn!



10 Shining Wisdom: Die Saturn-Variante von Shining Force ist diesmal ein Action-Adventure



94 Als Judge Dredd jagt Sylvester Stallone gnadenlos Verbrecher durch die Zukunft

TEST

RUBRIKEN

Super Mario World 2

YOSHI'S ISLAND

Eine überraschende Nachricht erreichte uns aus dem Hause Nintendo. Anfang Oktober erscheint nach langer Abstinenz endlich wieder ein ausgewachsenes Mario-Spiel fürs SNES.









Eigentlich wollten wir an dieser Stelle über etwas ganz anderes berichten. Als uns jedoch die Nachricht erreichte, *Super Mario World 2* wäre unterwegs, mußten wir den vorgesehenen *Making of Donkey Kong*-Artikel kurzerhand verschieben. Aber wir hoffen, Ihr werdet dafür Verständnis haben, denn dieses Spiel hat (genau wie die vier vorangegangenen *Super Mario*-Titel) zweifellos die besten Chancen, ein Mega-Knüller zu werden.

Nun, wie die meisten von Euch sicher wissen, hörte die Geschichte von *Super Mario World* dort auf, wo Mario unter Mithilfe seines Drachenfreundes Yoshi den Bösewicht Bowser (im jap. Original hieß er Koopa) besiegt hatte. Im zweiten Teil gilt es ebenso, gegen diesen Erzfeind anzutreten. Aber diesmal spielt die Geschichte in der Vergangenheit. Sie beginnt, als ein Storch die Zwillingsbrüder Mario und Luigi buchstäblich auf die Welt bringt. Während der Vogel die beiden Säuglinge durch die Lüfte befördert, wird er von einer Schar brillentragender Raben angegriffen. Luigi wird entführt, Mario hingegen auf eine einsame Insel verschlagen. Natürlich steckt hinter dem ganzen unser Bösling Bowser. Nachdem er Luigi in seine Gewalt gebracht hat, läßt er nun auf der Insel nach dem zweiten Sproß suchen. Zufälligerweise lebt hier jedoch ein gutmütiges Drachenwesen namens Yoshi, der gemeinsam mit seinen Artgenossen beschließt, Mario in Sicherheit zu bringen. Schließlich kann man ja ein unbeholfenes Baby, das auf seinem Kopf eine niedliche rote Mütze trägt, nicht dem Schicksal überlassen. Und hier fängt das eigentliche Spiel an. Durch insgesamt sechs Level, die jeweils in acht Stages, eine Zusatzstage und





Der "Eierkasten" enthält Geschosse. Yoshi kann davon max. 6 Stück tragen.



Der Vorspann ist gerendert, trübt jedoch die typisch kindliche Mario-Atmosphäre in keinster Weise. Hier wird die Vorgeschichte im Stil eines Puppentheaters erzählt.



Die Level-Karte: Hier könnt Ihr auch in Stages zurück, die Ihr bereits einmal geschafft habt.



So funktioniert das Eierwerfen:



Erst mit dem Fadenkreuz zielen



Wenn das Ziel anvisiert ist, gleich abfeuern!

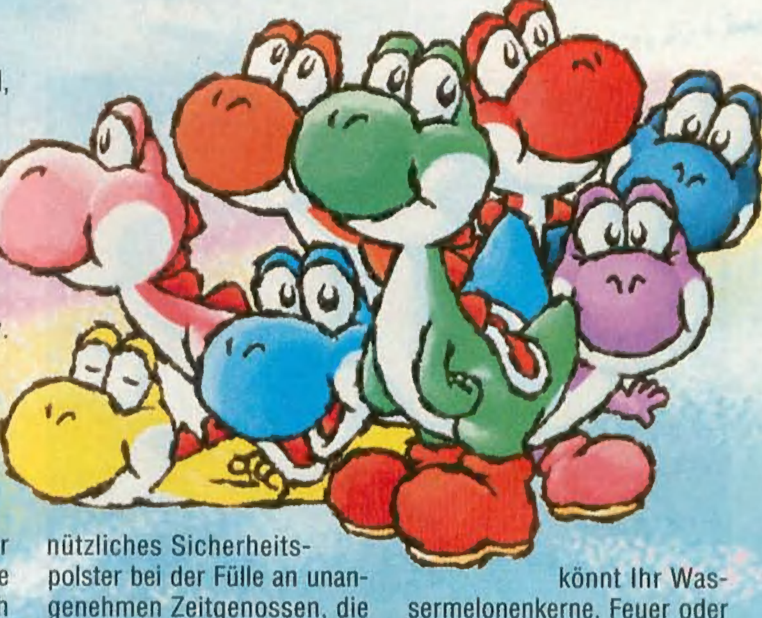


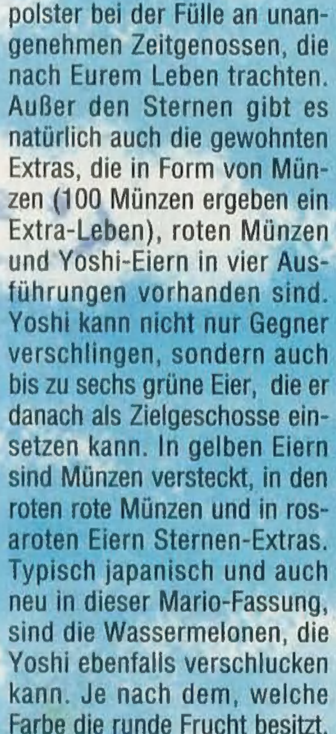


In den Stages können auch Schlüssel zu verborgenen Türen versteckt sein. Sucht deshalb aufmerksam nach Extras.

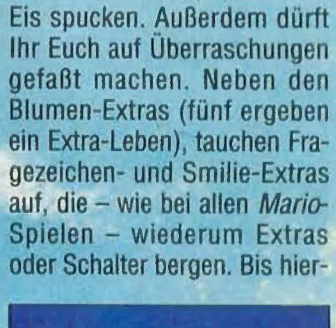
ein Bonuslevel aufgeteilt sind, müßt Ihr diesmal den Superdrachen Yoshi an den Start schicken. Zwar hockt auf Eurem Rücken nach wie vor ein Mario, aber direkt steuern könnt Ihr ihn (mit einer Ausnahme) nicht. Er ist ja schließlich noch ein Baby. Dafür heißt es, um so mehr aufpassen auf den Knirps. Normalerweise wird Mario durch ein magisches "Sternenschild" geschützt. Sobald Ihr mit dem Gegner in Berührung kommt, verliert Ihr statt Yoshis Leben den Little Mario. Dann müßt Ihr, ähnlich wie im ersten Teil (nur diesmal umgekehrt), das Mario-Baby wieder einfangen. Das Ganze muß aber innerhalb eines Zeitlimits von 10 Sekunden geschehen. Sonst verschleppen die Rabenwesen des Bowser den Kleinen auf Nimmerwiedersehen und Ihr habt ein Leben verspielt.

Damit im Laufe des Spiels der Zeitbonus nicht allzu knapp wird, kann er an den ringförmigen Rücksetzpunkten, die die halbe Strecke in einer Stage markieren, wieder aufgeladen werden. Habt Ihr zuvor auch ein paar Sternen-Extras eingesammelt, läßt sich der Bonus auch unterwegs bis auf insgesamt 30 Sekunden aufstocken. Ein durchaus nützliches Sicherheitspolster bei der Fülle an unangenehmen Zeitgenossen, die nach Eurem Leben trachten. Außer den Sternen gibt es natürlich auch die gewohnten Extras, die in Form von Münzen (100 Münzen ergeben ein Extra-Leben), roten Münzen und Yoshi-Eiern in vier Ausführungen vorhanden sind. Yoshi kann nicht nur Gegner verschlingen, sondern auch bis zu sechs grüne Eier, die er danach als Zielgeschosse einsetzen kann. In gelben Eiern sind Münzen versteckt, in den roten rote Münzen und in rosaroten Eiern Sternen-Extras. Typisch japanisch und auch neu in dieser Mario-Fassung, sind die Wassermelonen, die Yoshi ebenfalls verschlucken kann. Je nach dem, welche Farbe die runde Frucht besitzt, könnt Ihr Wassermelonenkerne, Feuer oder Eis spucken. Außerdem dürft Ihr Euch auf Überraschungen gefaßt machen. Neben den Blumen-Extras (fünf ergeben ein Extra-Leben), tauchen Fragezeichen- und Smilie-Extras auf, die – wie bei allen *Mario*-Spielen – wiederum Extras oder Schalter bergen. Bis hier-





Hier am Rücksetzpunkt bekommt Ihr auch einen Zeitbonus für den kleinen Mario. Wenn die Anzeige auf Null steht, habt Ihr ein Leben verwirkt.









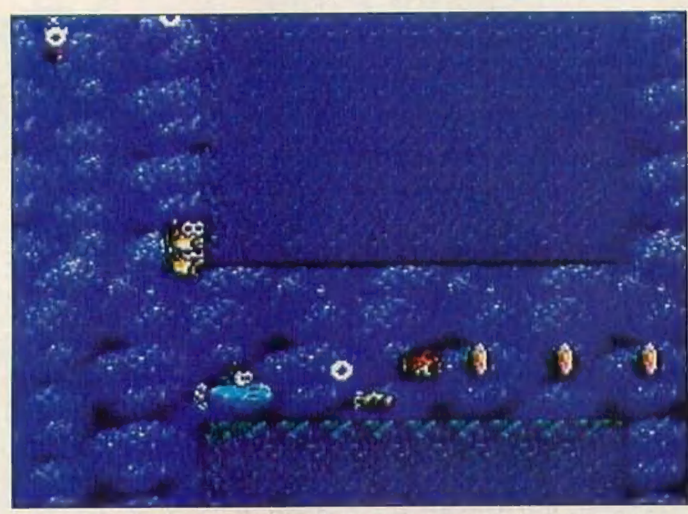


Ertappt! Hier verwandelt sich Yoshi in einen Hubschrauber. Währenddessen sitzt Mario in einer Sicherheitskapsel.

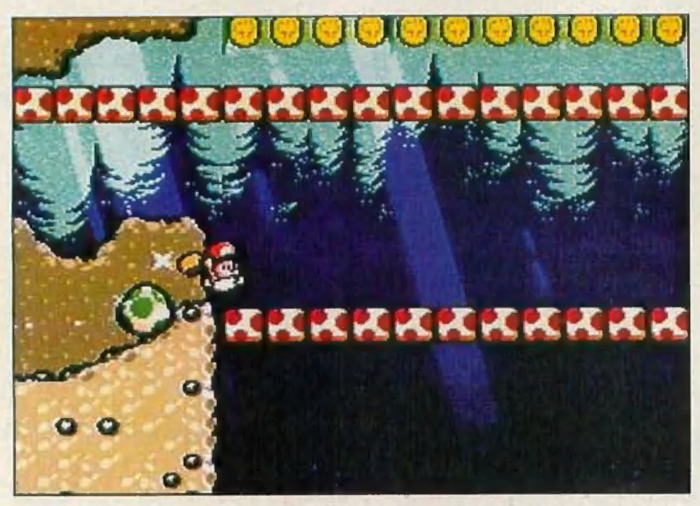






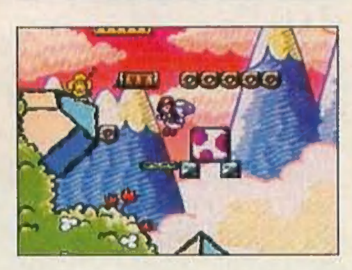


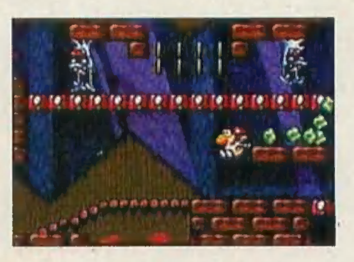
In dieser Wasser-Stage muß sich Yoshi in ein U-Boot verwandeln. Er kann auch richtige Zielsuch-Torpedos abschießen.



Wenn Ihr das "Super Star"-Extra gefunden habt, dürft Ihr den Mario direkt steuern. Dann düst er als "Power Mario" durch die Stage.



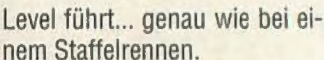




Die Stages sind wirklich einfallsreich und schön

her scheint sich am Spielprinzip nicht viel geändert zu haben. Wenn Ihr Euch die Screenshots anschaut, könnt Ihr aber auch neue bis dato unbekannte Features entdecken. Was z.B. bedeutet das Fadenkreuz, das im Bild in der Luft hängt? Das ist nämlich die neueste Waffe von Yoshi. Vorhin erwähnten wir, daß unser kleiner Drache Zielgeschosse abfeuern kann. Das Fadenkreuz ist nämlich die Zielvorrichtung dafür. Beim Betätigen der A-Taste wird diese Funktion aktiviert. Wenn das Kreuz in Richtung des Feindes gerichtet ist, schießt Yoshi durch erneutes Drücken der A-Taste (zuvor geschluckte) grüne Eier los. So könnt Ihr auch Gegner treffen, die sich schräg oben oder unten befinden.

Ein zweites Novum ist der "Power-Mario". Wenn Ihr ein "Super Star"-Extra nehmt, macht sich Klein Mario selbstständig und flitzt für einige Zeit mit einer Höllen-Geschwindigkeit durch den Level, wobei er unverwundbar wird. Für Yoshi haben sich die Entwickler ebenfalls eine ähnliche Funktion ausgedacht. Zwar wird er dadurch nicht unverwundbar, kann sich jedoch in einen Hubschrauber, eine Lokomotive oder ein U-Boot verwandeln und so auf den ersten Blick unüberwindliche Hindernisse und Stage-Abschnitte meistern. Aber damit nicht genug. In jeder vierten und achten Stage habt Ihr die Ehre, jeweils gegen einen Boßgegner antreten zu dürfen. Hier gelten die selben Regeln wie zuvor. Verliert Ihr Mario, tickt die Stoppuhr. Ansonsten begegnet Ihr dem Feind mit zuvor oder während des Kampfes auftauchenden Extras. Habt Ihr die achte und letzte Hürde genommen, wartet am Ziel ein weiterer Yoshi, der Euch ablöst und Klein Mario ins nächste

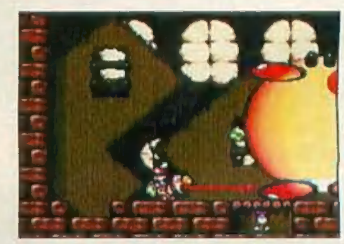


Level führt... genau wie bei einem Staffelrennen.

Es ist erstaunlich, mit welcher Leidenschaft und Feinfühligkeit die Entwickler das neue Mario-Spiel angegangen sind. Produktions-Chef Miyamoto hat nicht umsonst drei Jahre an diesem Projekt gearbeitet. Die Grafik ist, verglichen zum Vorgänger, um einiges aufgepeppt worden. Anders als bei *Donkey Kong Country*, wo modernste Render-Technik zum Einsatz kam, haben sie die Stimmung des Original-Marios so weit wie möglich belassen. Einige Hintergründe erinnern an Kindergarten-Zeichnungen im Wachsmalkreiden-Stil, andere wiederum sind künstlerisch verspielt und detailliert. Die Sprites wurden um ein Vielfaches vergrößert .Das augenscheinlichste: Die Trickab-





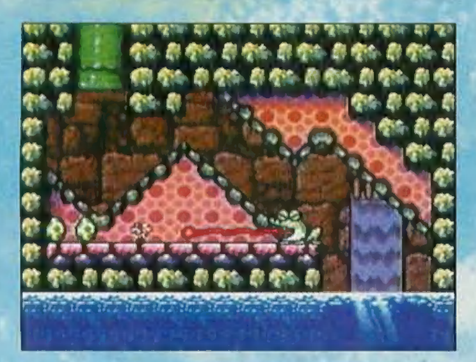




Der "Unterhosen-Boß" schwabbelt butterweich durch die Lüfte









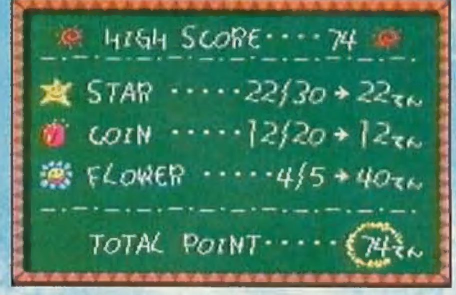
Wie beim Vorgänger sind auch hier zahlreiche Bonus-Stages versteckt



teilung von Nintendo hat ganze Arbeit geleistet, indem sie Parallax-Scrolling, Zoom- und Mode-7-Effekte vom Feinsten ins Modul streuten. Damit das Ganze nicht ruckelnd von dannen geht, pflanzten sie zudem den neuen FX-2-Chip ins Modul ein. So unscheinbar es auf den ersten Blick aussieht, *Super Mario World 2 - Yoshi's Island* ist durchaus auf dem neuesten Stand der Technik. Vor allem wird dies deutlich bei den meist überdimensionalen Boßgegnern, die sich aufblähen, schrumpfen oder durch einen komplexen Hintergrund waten. Einige von ihnen werdet Ihr bestimmt wiederkennen, da sie in Mini-Ausführung schon in früheren *Marios* herumgegeistert sind. Leider können wir Euch in dieser Ausgabe nur Bilder bis zum dritten Level zeigen. Was danach folgt ist jedoch nicht minder trick- und einfallsreich. In einem Level hetzen Euch Pinguine und Ski-Athleten durch eine rutschige Eislandschaft, in einem anderen hingegen versperren Euch Mario-fressende Insulaner mit einem Eingeborenentanz den Weg. Auf die endgültige Version darf man also mehr als gespannt sein. In Japan kommt *Super Mario World 2 - Yos- hi's Island* am 7. August auf den Markt, in Deutschland hingegen strebt man den 3. Oktober als Erscheinungsdatum an. *tet*



Ihr werdet in Zwerge verwandelt und von einem Frosch verschluckt. Im Magen geht der Boßkampf danach weiter.

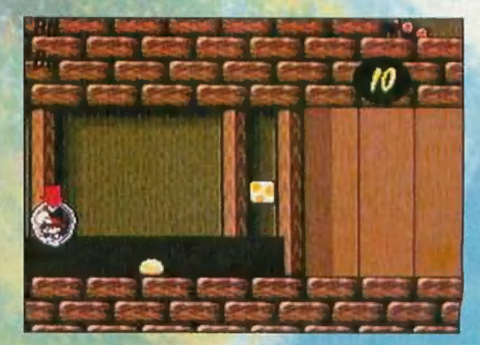


Wie bei Donkey Kong Country gibt's auch hier eine 100%-Skala.



Wachablösung am Ende des Levels





Eine der vielen Stellen, wo der FX-2-Chip zum Einsatz kommt: Yoshi wird von einer umfallenden Wand plattgewalzt.

SHINING WISDOM

Segas Saturn beginnt nun mit der Offensive an allen Fronten. Aus Japan erhielten wir erste Screenshots von Shining Wizdom, dem Nachfolger der legendären Shining Force-Saga.





Der leidige Weg eines einsamen Helden. Die isometrische Perspektive sorgt für Übersicht.



Die atemberaubend schöne Grafik von Shining Wisdom



Der schwebende Kontinent ist bei Rollenspielen schon obligatorisch



Wie heißt es so schön: Einer flog übers Sandwurmnest...

Unser Held heißt Mars und beherrscht sowohl das Schwert als auch die Magie

Bis vor kurzem mußte man annehmen, der Saturn wäre eine Konsole nur für actionlastige Spiele. Nun, dieses Spiel ist zwar ebenfalls actionhaltig, jedoch in einem anderen Sinne. *Shining Wisdom*, der Nachfolger von *Shining Force*, ist nämlich kein Strategiespiel mehr, sondern ein reinrassiges Action Adventure. Na, wer hätte das gedacht! Aus den Screenshots kann man zumindest erahnen, was den Entwicklern bei Sega (oder besser bei der Programmierer-Truppe *"Sonic"*, aus deren Feder besagte *Shining Force*-Saga stammt) bis jetzt gefehlt hat, nämlich die Möglichkeit, ein gelungenes Spielprinzip auch optisch gut zu verkaufen (was auf dem Mega Drive/CD bzw. Game Gear nicht ganz gelingen wollte). Dazu meinte ein Entwickler: "Wir wollten all das ausprobieren, was wir bisher technisch nur schwer oder gar nicht realisieren konnten".

Der Ausflug in das Action-Adventure-Genre ist eben auch eine Folge dieses Bestrebens. Besonders erfreulich für Freunde der schönen Künste sind die nach wie vor niedlichen Figuren-Sprites. Für dieses Spiel ging man jedoch einen Schritt weiter. Zu jeder Bewegungseinheit wurden 16 "In-Betweens" (Bilder) gezeichnet, so daß jeder Schritt, jeder Schwerthieb, den die Figur ausführt, butterweich über die Bildröhre fließt. Hinzu kommt noch, daß sich unser Held *Mars* im Laufe seines Abenteuers fließend in diverse Rassen und Tiere verwandeln kann (das nennt man "Morphing"). Was hingegen den Hintergrund anbelangt, kann man nur vermuten, daß er zu dem jetzigen Zeitpunkt noch



Astérix & OBÉLIX®
DIE SPINNEN, DIE RÖMER!
NEU UND EXKLUSIV VON NINTENDO®
ALEA JACTA EST*! JETZT KOMMEN ASTERIX UND OBELIX AUF DEM GAME BOY™ UND DEM SUPER NINTENDO™! STEIGT IN DIE „SANDALEN" DER WELTBERÜHMTEN GALLIER, NEHMT EINEN SCHLUCK ZAUBERTRANK, UND RÄUMT UNTER CÄSARS LEGIONEN AUF. BESUCHT DIE BEKANNTESTEN SCHAUPLÄTZE AUS DEN GOSCINNY/UDERZO-COMICS, UND SAMMELT DORT ANDENKEN, UM SIE CÄSAR HÖCHSTPERSÖNLICH IN SEINEN PALAST ZU BRINGEN, DAMIT ER SIEHT, DASS EINEN GALLIER NICHTS UND NIEMANDEN AUFHALTEN KANN! OB ALLEINE AUF DEM GAME BOY™ ODER IM 2-SPIELER-MODUS AUF DEM SUPER NINTENDO™, DEN UNZERTRENNLICHEN GALLIERN KANN NICHTS WIDERSTEHEN! NUR FÜR NINTENDO®!
GAME BOY
SUPER NINTENDO
WAHLWEISE TEUTONISCHER (DEUTSCHER) ODER GALLISCHER (FRANZÖSISCHER) BILDSCHIRMTEXT
*LAT: DER WÜRFEL IST GEFALLEN.
Nintendo®
HAVE MORE FUN!
© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA

nicht komplett fertiggestellt ist. Die ursprüngliche *SF*-Serie zeichnete sich auch durch gute Handlungslogik aus. So spielt *Shining Wisdom* in einem Land namens Odegan, das sich nicht nur rein zufällig im nördlichen Teil des Palmekia-Kontinents (Schauplatz von *SF 2*) befindet. Offensichtlich fügt sich auch dieses Spiel nahtlos in die Serie ein. Parallelen dazu kann man bereits zu Beginn der Story erkennen. Als Sohn eines tapferen Ritters begibt sich *Mars* (daß der Held aus Nintendos *Fire Emblem* genauso heißt, ist Zufall) auf die Reise, um der Königin von Odegan zur Hilfe zu eilen. Ihr Land wird nämlich von einer rätselhaften Macht bedroht, die mit finsterer Magie die Menschen in Angst und Schrecken versetzt. Nach und nach jedoch kann er die magischen Kräfte besiegen und für sich gewinnen. So lernt Mars im Spielverlauf auch zahlreiche Zaubersprüche, die sich grafisch hervorragend präsentieren. Wie Ihr seht, gibt Euch die vorliegende Version, die zu etwa 50 Prozent fertiggestellt ist, nur einen unvollständigen Einblick in die neudefinierte Welt der *SF*-Saga. Aber wir werden Euch über alle Einzelheiten berichten, wenn das Spiel im August fertiggestellt sein wird. *tet*



Schade, daß die fließenden Morphing-Szenen nicht zu sehen sind





Hier sehen wir unseren Helden als Affe. So kann er auch Bäume hinauf- und hinunterklettern.

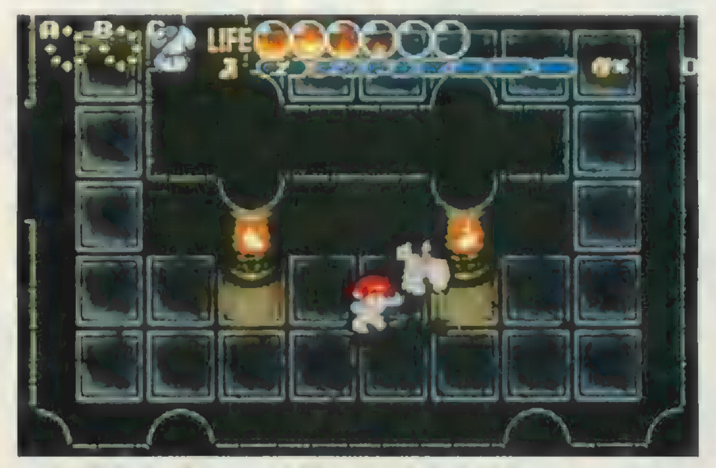


Auch Helden erleiden einen Hitzeschlag, wenn's zu heiß zugeht





Ihr betrachtet das Ganze grundsätzlich aus der isometrischen Perspektive



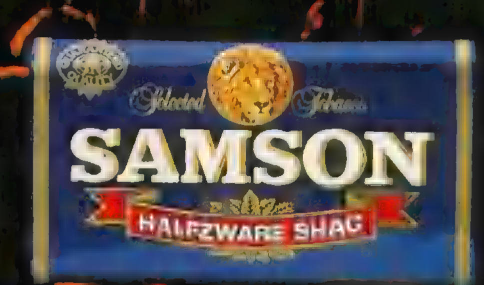
In der Tiefe des Dungeons trifft man auf allerlei Monstergesindel







Hier eine Demo-Sequenz für die Magic-Patterns. Jeder einzelne Zauberspruch ist beeindruckend detailliert animiert. Bei Monsterkämpfen ergänzen sie sich mit den Monstersprites zu einem spektakulären Feuerwerk.

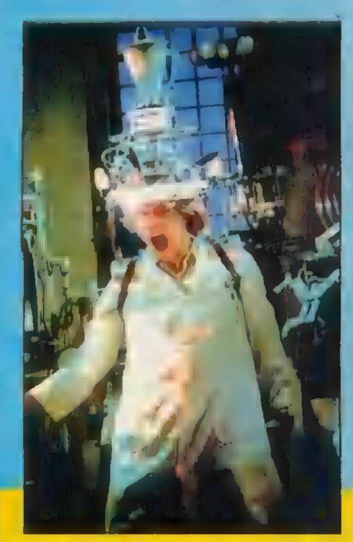

Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG

riddle me this.....

Bei *Acclaim* gibt's kein Sommerloch, koste es was es wolle! Zusammen mit *Warner* und *Probe* wurde in London ein kleines Spektakel rund um den Film und das eben fertiggestellte Spiel inszeniert.

BATMAN Premiere

Der dritte Teil der Batman Film-Trilogie hat ja laut Warner gleich am ersten Wochenende die Rekordsumme von 53,3 Millionen Dollar eingespielt. Bei solchen Beträgen leuchten natürlich auch in den Augen von Acclaim die Dollarzeichen auf, hat man sich doch schließlich für teures Geld die offizielle Lizenz ins Haus geholt. Damit nicht genug, Acclaims Fließbandprogrammierer von Probe haben sich außerdem verdammt Mühe mit der Umsetzung gegeben. Die eigentliche Programmierung wurde zwar, wie schon gesagt, bei Probe in England durchgeführt. Die Vorarbeiten fanden allerdings in Acclaims Motion Capture Studio in New York statt, über das wir ja ausführlich in Ausgabe 6/95 berichteten. Alle Moves wie Salti oder verschiedene Schlagvarianten, die die Batman-Figur im Spiel auch beherscht, wurden im Studio einzeln aufgezeichnet. Matt Norklun, einer der Stuntmen aus dem Film, mußte sich dazu vor einer völlig einfarbig grünen Kulisse hin und her bewegen. Seine Bewegungen wurden erst im Blue-Screen-

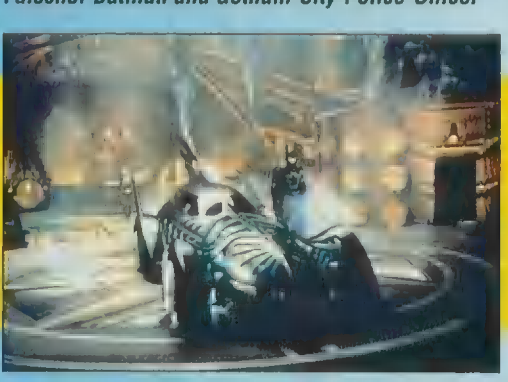


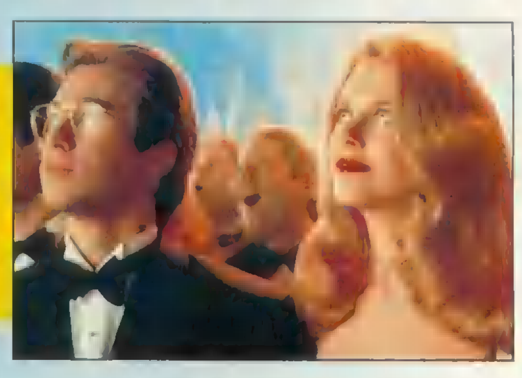


Falscher Batman und Gotham-City-Police-Officer



Acclaims PR-Officer Rähso vor dem Party-Shuttle





Jim Carrey ist der geistesgestörte "Riddler" (oben)
Das schnittige Bat-Mobil in der Garage (unten Mitte) und die beiden Hauptakteure Val Kilmer (Batman) und Nicole Kidman







Ein Batman Forever-Stuntman bei den "Dreharbeiten" zu Acclaims Spiel-Umsetzung. Alle Moves aus dem Spiel werden im Studio vor grüner Kulisse gefilmt und später digitalisiert





Acclaims Euro-Präsident Rod Cousens (links) und Probe-Programmier (rechts)

Verfahren live aufgenommen und später digitalisiert. Dadurch, und durch die gleichzeitige Verwendung der Originalkostüme, bekommen die Personen im Spiel fast schon photorealistische Qualität. Wir hatten bei der offiziellen Launch Party nur die Gelegenheit, das Endprodukt in Form der SNES-Version zu bestaunen. Der große Aufwand beim Blue Screening kann natürlich auch für die Arbeit an den Saturn- und Playstation-Umsetzungen mitgenutzt werden. Da das 16 Bit-Ergebnis schon derart beeindruckend aussieht, darf man gespannt sein. Batman Forever, das Spiel zum Film, wird am 7. September gleichzeitig weltweit erscheinen (32X-, SAT-, PSX- und PC-Versionen folgen später dieses Jahr) und von einer Multi Millionen Dollar Werbekampagne gestützt. *ds*



BATMAN

Hinter Batman Forever, dem Spiel zum Kino-Blockbuster verbirgt sich kein gewöhnliches Beat'em Up. Doch lest selbst!

Zum (Deutschland-) Start des dritten Batman-Movies, diesmal mit Val Kilmer in der Hauptrolle, hat sich Acclaim etwas Besonderes ausgedacht: Kein 08\15-Film-Spielchen wie all die anderen zuvor (auch von Konami) sollte es werden, sondern etwas wirklich Edles. So wurden dann alle im Spiel vorkommenden Charaktere wie z.B. der Oberbösewicht "Riddler", der von Komiker-As Jim Carrey verkörpert wird, komplett digitalisiert und in ein in alle Richtungen scrollendes Beat'em Up hineinversetzt, das neben der Hand- und Fußarbeit auch allerhand für's Köpfchen zu bieten hat. So lassen sich die einzelnen Level keineswegs im Flug durchlaufen, wie das bei Spielen dieses Genres oft so ist. Ihr müßt andauernd überlegen, wie man wohl in den nächsten Raum gelangen könnte, was bei einem tickenden Zeitzünder wie im Zirkus-Level alles andere als einfach ist. An Schlagtechniken stehen Euch die bekannte Midway-Palette zur Verfügung (Batman Forever wurde von Probe programmiert), d.h. Ihr gebt den Peitschenladies, Galgenvögeln und Martial-Arts-Profis in Maßanzügen mit Uppercuts,

Alle Levels sind im gewohnt düsteren Batman-schwarz gehalten. Links schaut's fast aus wie in einem U-Boot

Rechts: Über weite Abgründe gelangt Ihr mühelos mit Eurem Bat-Cape Ganz rechts: Alle Level wurden mit coolen Licht- und Schatteneffekten versehen

Links: Letzter Ausweg- Hangelt Euch per Bat-Seil an der Riesenstatue entlang



The Future Is Now
SNK
SNK/NEO GEO's April Line-Up!
ONLY ONE CAN BE THE STRONGEST!
FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
New characters! Explosive fighting combinations!
A new 3-D arena of action, attacks, and excitement!
Fatal Fury is back as you've never seen it before!!
Coming in April on NEO GEO CD!!
©SNK 1995
NEO GEO CD
JOYSTICK CONTROLLER
DOUBLE DRAGON
Back in a Furious Competition for Their Lives!
Fight it Out in the Arena of Infinity!
GALAXY FIGHT
UNIVERSAL WARRIORS
World Heroes 2
Count Bout
Robo Army
Cyber Lip
Baseball Stars Professional
NEO·GEO CD
SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO
SNK CORPORATION SNK , 18-12 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET. TORRANCE CA90503.U.S.A TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969
LIMITED SUITE 807, TOWER 1. THE GATEWAY. 25 CANTON ROAD. TSIM SHA TSUI. KOWLOON, HONG KONG TELEPHONE (852)2-730-0420 FAX (852)2-375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET. LONDON WIX 3HE. ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX (44)71-629-0474
©SNK 1995

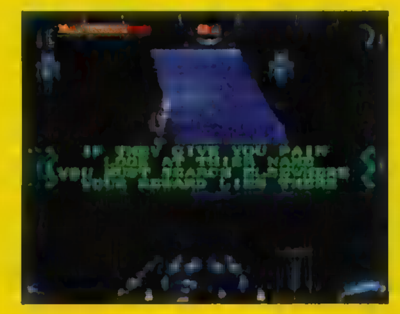
BATMAN



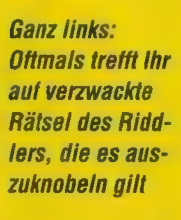
unten: Robin packt seinen Laserschutzschild auf der Gotham City Bridge aus











Ganz links: Oftmals trefft Ihr auf verzwackte Rätsel des Riddlers, die es auszuknobeln gilt

Links: Die Move-Palette ist ganz eng an ein Midway-Prügelspiel angelehnt...



Rechts: Gleich spürt der Schurke Euren Homing-Batarang im Nacken

Unten: Ohne Euer Batseil seid Ihr meist hoffnungslos aufgeschmissen



Footsweepern und Roundhousekicks Saures. Außerdem solltet ihr tunlichst Eure drei Standardwaffen (Batseil, Batarang und Morph) einsetzen, da es kein einziges Continue, geschweige denn ein Paßwort zu geben scheint. Zusätzlich schöpft Ihr vor jedem Level, sei es als Robin oder Batman, aus einem Arsenal von knapp 20 Extrawaffen. Ob Bat-Netz, Chloroformpfeile, Elektroschocker oder Raketenstiefel – zwei Goodies dürft Ihr jeweils auf die Jagd mitnehmen. In der Vorversion stolperten wir noch über den ein oder anderen Bug, der aber sicher noch behoben wird: Im Aufzuglevel stürzt Ihr an einer bestimmten Stelle jedesmal etwa 15 quälende Minuten lang in die Tiefe, ohne daß Ihr auf das Geschehen Einfluß nehmen könnt. Wie schon in Spiderman haben die Designer aber allerhand Extras in den verwinkelten und düsteren Leveln versteckt. Oftmals müßt Ihr einfach mit Eurem Batseil an die Decke schießen und schon kommt ein Health-Paket angeflogen. Manche Stages dürft Ihr in dieser Version offenbar auch erst verlassen, wenn Ihr sie in einem bestimmten Rhythmus durchlaufen habt. Kleine Kostprobe gefällig: In den zweistöckigen düsteren Katakomben im U-Boot-Stil rührt sich am Ausgang nichts, wenn Ihr den Raum zweimal durchforstet habt. Wenn ihr dann an einer bestimmten Stelle ein drittes Mal vorbeikommt, fällt plötzlich wie von Bat-Hand ein Extra von der Decke und der Ausgang öffnet sich. Als ich das Rob erzählte, meinte der "das sei doch wie bei dem C64-Spiel in der Irrenanstalt". Während Ich ihm beruhigend zustimmte, wählte Ich hinter meinem Rücken schon mal die Nummer der Leute im weißen Kittel und wandte mich weiter dem vierten Level zu. Robs neue Anschrift lautet übrigens jetzt Nervenhei.., O.K. Schluß jetzt mit den Gags. In späteren Leveln kommt Ihr ohne Einsatz Eures Bat-Capes nicht allzu weit. Nach Jump und zweimal Steuerkreuz nach oben segelt Euer Held mit seinem Cape durch die Lüfte über weite Abgründe und Ihr könnt in Ruhe die klasse digitalisierten Hintergründe beobachten, die sich nicht mal vor denen aus Shin Shinobi Den (Saturn) verstecken müssen.

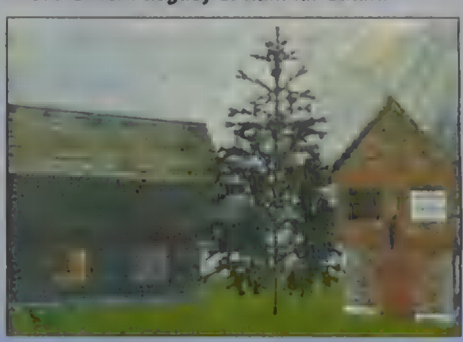
Kurz vor dem Showdown mit dem teuflischen Riddler kommt es noch zu einem dramatischen Mode-7-Level, doch wir wollen ja nicht alles verraten. Fazit nach diesem Preview: Tolle Filmumsetzung, die das Zeug zum Hit haben könnte. Eine Gameboy- und Game Gear-Version ist übrigens auch schon in Arbeit. Die können allerdings nicht mit der genialen SNES-Grafik protzen. *rk*

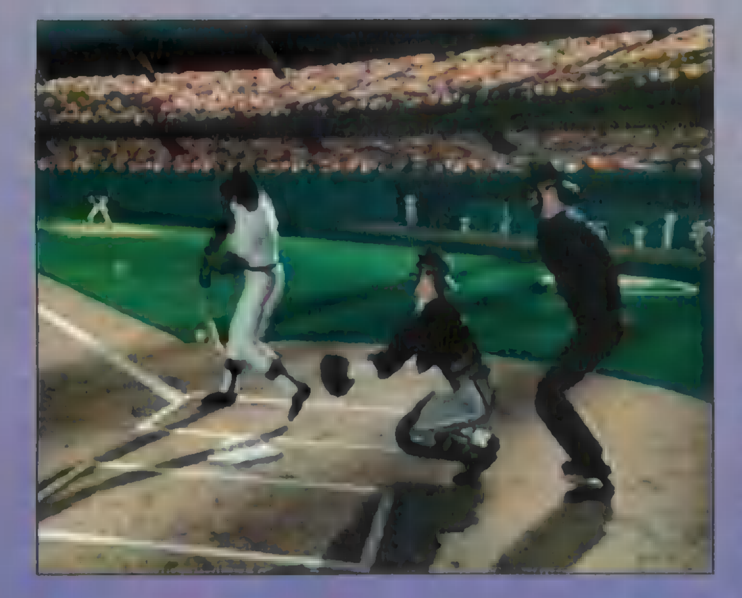
CRYSTAL DYNAMICS SPECIAL

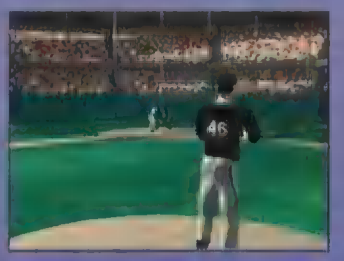
Mit Crash'n'Burn veröffentlichte Crystal Dynamics 1993 das erste 32-Bit-Spiel für Heimkonsolen. Jetzt konzentrieren sich die Kalifornier ganz auf Saturn und Playstation und versprechen uns eine Reihe interessanter Produkte.

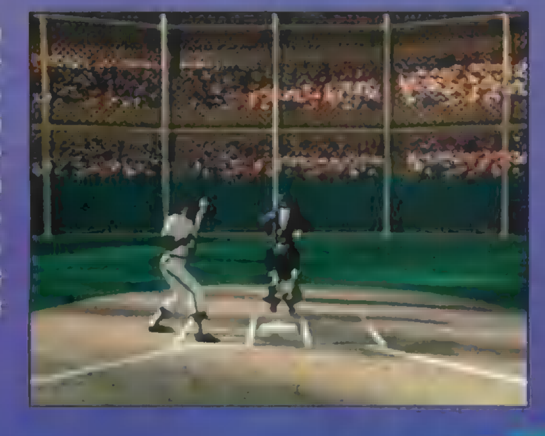


Blood Omen: Legacy of Kain für Saturn









Wenn man nicht genauer hinsieht, könnte man die Bilder auch für Ausschnitte aus einer echten Baseball-Übertragung halten

3D Baseball

Als erstes Spiel der angekündigten Championship-Sports-Serie für Saturn und Playstation soll im Herbst das extrem realistische 3D-Baseball veröffentlicht werden. Obwohl Baseball in Deutschland ungefähr so beliebt ist wie Fingerhakeln in Amerika, haben wir uns 3D Baseball '95 genauer angesehen, denn die Grafik und Animation haut jeden vom Hocker und zeigt, was man von weiteren Sportsimulationen erwarten darf. Um die absolut realistischen Bewegungen der auf Polygonen basierenden Spieler zu verwirklichen, verwenden die Programmierer die von Crystal Dynamics entwickelte Real-Motion-Control-Technik. Durch die MLBPA-Lizenz (Major League Baseball Players Association) stehen mehr als 700 MLB-Spieler zur Verfügung, von denen viele mit ihren kleinen Eigenheiten und Spezialitäten im Spiel wiedererkennbar sind. Gespielt wird in photorealistischen Stadien, die auf SGI-Workstations entstanden. CNN Baseball-Guru Van Earl Wright kommentiert die Action in Ballpark, und auch die Soundeffekte lassen nichts zu wünschen übrig. Nur für den typischen Duft von Hot Dogs und Bier müßt Ihr selbst sorgen.

Blood Omen: Legacy of Kain

Fans gruseliger Action-Adventures freuen sich besonders auf *Blood Omen: Legacy of Kain*. Hier übernehmt Ihr die Rolle von Kain, einem blutdürstigen Vampir, der in der mittelalterlichen Welt Nosgoth lebt. Kain versucht vor seinen Vampir-Kumpanen zu flüchten, um wieder ein Normalsterblicher zu werden. Er kann sich in drei verschiedene Formen verwandeln, einen Wolf, Nebel und in eine Fledermaus. Als Wolf erhöht sich seine Reisegeschwindigkeit, als Nebel läßt er verschlossene Türen problemlos hinter sich, und als Fledermaus fliegt er durch die dunkle Nacht. Wie bei CD-Adventures schon üblich, glänzt auch *Blood Omen* durch extrem realistische, animierte Zwischensequenzen zwischen den einzelnen Handlungssträngen. Das Spiel selbst seht Ihr aus der Vogelperspektive mit stufenlosen Zoomeffekten. Die zahlreichen Kämpfe mit den verschiedensten Monstern und Untoten tragt Ihr mit Eurem Schwert aus, außerdem stehen Euch noch rund 30 Zaubersprüche zur Auswahl. *Blood Omen* soll im November für Saturn und PSX veröffentlicht werden.







Oben links: Wir haben Spaß bei CAT-a-pult

"The End" der Computer einer Weltraumarmee hat plötzlich nicht mehr alle Tassen im Schrank und läßt Euch für den Gegner. Als kleiner Raumschiffe fliegt Ihr durchs Weltall, weicht Euren gegnerischen Angriffen aus und versucht, Euch durch raffinierte 3D-Wellen zu manövrieren. Wie schon der Vorgänger besticht auch *Solar Eclipse* aus vollständig gerenderten Grafiken, die sich mit gefilmten Zwischensequenzen abwechseln.

Umsetzungen

Außer den erwähnten Titeln plant Crystal Dynamics auch Umsetzungen der meisten erfolgreichen 3DO-Spiele. Unter anderem sollen *Gex*, *Star Control II* und *Off-World Interceptor* für Saturn und Playstation sowie *The Horde* nur für Segas 32-Bitter vor Weihnachten erscheinen. Vor allem das witzige Jump'n'Run *Gex* mit dem grünen Gecko als Hauptfigur und das Weltraumabenteuer *Star Control II* dürften viele Liebhaber finden. r2



Auch bei Star Control II wurde endlich wieder gerendert ohne Ende



Die 3DO-Version von Gex erhielt immerhin 80% Spielspaß, die Saturn- und Playstation-Umsetzungen versprechen noch bessere Grafik und Sound



Spielerisch überzeugt uns Off-World Interceptor leider nicht, das Game wirkt doch zu chaotisch

Blazing Dragons

Der Name Monty Python steht seit über 20 Jahren für schrägen, englischen Humor. "Das Leben des Brian", "Die Ritter der Kokosnuß" und die Serie "Monty Python's Flying Circus" gehören in die Sammlung jedes Comic-Fans. Als erster der verrückten Truppe versucht sich Terry Jones mit *Blazing Dragons* an der Entwicklung eines Videospiels. *Blazing Dragons* spielt im Mittelalter in der Zeit, als König Arthur und die Ritter der Tafelrunde für Recht und Ordnung sorgten. In diesem Adventure sind die Drachen jedoch die ehrenhaften Ritter, während die Menschen die bösen Mächte verkörpern. Ihr steuert einen jungen Drachen namens Flicker, der sich in Camelot gegen Sir George und seinen mechanischen schwarzen Drachen stellt. Um ihn zu besiegen, müßt Ihr jede Menge verzwickte Rätsel lösen, Gegenstände sammeln, aberwitzige Waffen entwerfen und vor allem andersrum denken. Für Abwechslung sorgen verrückte Action-Einlagen, z.B. das Dragon Thumb Wrestling und CAT-a-pult, bei der Ihr Katzensoldaten per Katapult auf eine zu erobernde Burg schleudert. Wenn die Entwickler nicht vorher durchdrehen, soll *Blazing Dragons* rechtzeitig vor Weihnachten erscheinen.

Solar Eclipse

Der Nachfolger von *Total Eclipse*, das übrigens auch für die Playstation geplant ist, spielt zeitlich vor dem Original.



Außer der Cockpitansicht gibt's bei Solar Eclipse auch noch die Perspektive hinter dem Fighters



Auch Solar Eclipse bietet jede Menge gerenderter Grafiken und coolen CD-Sound

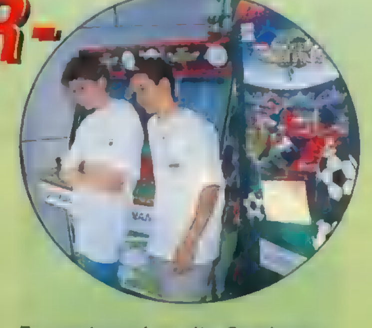
SZENE-CHAT



Da hat Sega also kräftig Dampf gemacht und den Saturn auch in Good Old Germany deutlich früher in die Läden gestellt als ursprünglich geplant. Feine Sache: Endlich kommt mal eine Konsole früher auf den Markt als angekündigt! Gewöhnlich ist es doch genau umgekehrt, vor allem bei Nintendo, die sich mit ihrem Ultra 64 ja wohl jede Extrawurst herausnehmen dürfen. Jedenfalls gibt es für den Saturn schon eine Menge interessanter Spiele, wir fangen in dieser Ausgabe mit regelmäßigen Saturn-Spieletests an. Ohne Zweifel lohnt der Saturn auch mehr als nur einen schnellen Blick, er ist weiß Gott kein schlechtes Gerät – weder technisch, noch vom Software-Potential. Wenn jetzt allerdings nicht das große Aber käme, dann wäre dies ein ziemlich öder PR-Text, und man würde Video Games vorwerfen, wir schrieben unsere Szene-Chats nur, um gut Wetter für die nächste Anzeigenstrecke zu machen. Bleiben wir also lieber beim Saturn und kommen zum großen Aber: dem Preis. Der Preis ist sicherlich die Grenze dessen, was überhaupt machbar ist für die Saturn-Hardware. Zumindest im Moment. Wenn die Hardwarepreise weiter fallen, wird der Saturn zwar billiger werden. Nur im Moment ist er es noch nicht. Die Platinenarchitektur des Saturn läßt sich nicht ohne größeren Aufwand wesentlich höher integrieren, also in kompaktere und weniger Bauteile zusammenfassen. Im Klartext: Der Preisspielraum nach unten dürfte im Moment fast ausgeschöpft sein, und das schöne Gerät schwebt in jenem luftleeren Raum zwischen "Kinderspielzeug" und "Unterhaltungselektronik für Twens", die jedem Marketing-Manager schweißnasse Bettlaken beschert. Was also bringt der kleine Zeitvorsprung? Wer sein Gerät unplanmäßig früher auf den Markt bringt – zu einem Zeitpunkt, wo die verehrte Zielgruppe erfahrungsgemäß lieber unterm Ozonloch brutzelt – der muß sich fragen lassen, warum es denn plötzlich so schnell gehen mußte. Haben wir nicht erst vor wenigen Ausgaben mit 32X-Tests begonnen? Was werden all die treuen Sega-Fans sagen, die sich Mega CD und 32X vom Munde abgespart haben und nun feststellen, daß das Tuning-Kit schon wieder out ist? Liefen die 32X-Verkäufe wirklich so mies? Zum Trost: Den Kollegen von 3DO oder Philips geht es im Preiskrieg keinen Deut besser. Witzig, daß man sich auch dort untreu wird und beginnt, Spiele, die ursprünglich für die eigenen Geräte geplant waren, auf PC-CD-ROM umzusetzen. Sonic auf PC! Warum nicht dieses Geschäft mitnehmen? Ach ja? Nintendo ist da ganz anderer Auffassung: Für Ultra 64 wird entweder exklusiv entwickelt oder gar nicht. Wie war das gleich: "Software Sells Hardware"? Was passiert, wenn ein Hersteller Software zu vertreiben beginnt, die nicht mehr exklusiv seine eigene Hardware verkauft? Bitte logisch zu Ende denken...

SUPERSTAR-SOCCER-MEISTERSCHAFT

Am 24. Juni, dem Tag des DFB-Pokalendspiels, war es soweit: in der BMW-Filiale am Ku'Damm trafen die 12 bisherigen Turniersieger zum Bundes-Finale aufeinander. Bernd Hölzenbein und Günter Netzer waren auch kurz da und versuchten ein bißchen VIP-Atmosphäre ins edle Ambiente zu bringen. Eine richtige Deutschlandmeisterschaft war Konamis PR-Turnier eigentlich nicht, da die Qualifikationsrunden für das Berlin-Turnier in lediglich 11 Städten ausgetragen wurden. Die Vorgabe von Co-Sponsor Karstadt/ Hertie lautete eben, daß nur die Filialen mit dem größten Spiele-Abverkauf Austragungsstätte sein dürften. Im März konnte man sich in den designierten Kaufhäusern zu einer offiziellen Partie anmelden. Die 32 Sieger dieser Matches qualifizierten sich dann für das Stadt-Finale einer jeden Filiale, bei dem mit Italien und Deutschland (per Münzwurf ausgelost) gespielt wurde; in Berlin mußte es nicht mehr Italien sein. Glücklich war die Regelung allerdings nicht, da in fast jedem Spiel der Kandidat mit dem deutschen Team gewann. Das spannendste Spiel war denn auch eines der beiden Halbfinalspiele, in dem der Düsseldorfer Stadtmeister mit Deutschland gegen einen der Berliner Stadtmeister mit Brasilien im Elfmeterschießen unterlag. Im Finale gewann dann der 16jährige Kreuzberger Sinan Köksal, diesmal selbst mit Deutschland, gegen seinen Counterpart mit satten 9:3. Als Preis winkte ein Konami-Soccer-Spielautomat für 4 Spieler und zwei Monitoren im Wert von 15 000 Mark. Einige Teilnehmer gaben an, täglich 7 Stunden geübt zu haben. Nicht so der Gewinner: er hatte bereits Monate vor der Endausscheidung sein SNES mit allen Spielen gegen ein Neo Geo getauscht und null trainiert – was für ein Glückspilz! *ds*



Der erste und zweite Gewinner vor dem fetten Hauptgewinn



Alle 12 Teilnehmer plus Günter Netzer (Mitte), Kunio Neo und Peter v. Schlippe (beide Konami)



SONY-NEWS

Der offizielle Deutschlandstart der Playstation (September) rückt unaufhaltsam näher. Bis dahin will Psygnosis einen ganzen Stapel an Spielen fertig haben. Wir werfen einen genauen Blick auf die angekündigte Produktpalette.

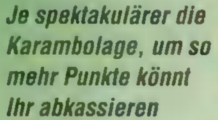




Eine Replay-Option zeigt Euch am Ende das komplette Rennen



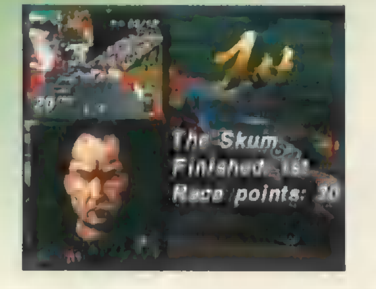




Je spektakulärer die Karambolage, um so mehr Punkte könnt Ihr abkassieren

Insgesamt stehen vier Fahrperspektiven zur Auswahl

Alle Crash-Situationen werden in Echtzeit berechnet



Destruction Derby

Seit dem phänomenalen *Ridge Racer* war es im Rennspielbereich auf der Playstation sehr ruhig geworden. Zwar werkelt Namco bereits an der offiziellen Fortsetzung, doch bis dato war noch nichts Genaueres über *Ridge Racer 2* zu erfahren. Zum Glück gibt es noch andere Softwarefirmen, die für Rennspiel-Fans eine Überraschung in der Pipeline haben. Psygnosis ist eine davon, und die Liverpool-Jungs arbeiten zur Zeit an dem Stockcar-Racing *Destruction Derby*, das bis zum Spätherbst fertig werden soll. Zwei Spielmodi stellen Euer fahrerisches Können auf die Probe: Im ersten geht's auf über 30 Strecken mit extremer Realitätsnähe durch die Kurven und von einem Crash zum anderen – allzeit beobachtet von imaginären Kameras, wie wir sie schon aus *Ridge Racer* kennen. Die Zusammenstöße werden nach physikalischen Richtlinien berechnet, inklusive Karosserieschäden, abfallenden Spoilern und rauchenden Kühlern. Wer auf Massenkrambolagen steht, nimmt an einem Zerstörungs-Derby mit acht Fahrzeugen teil. Hier macht der Titel seinem Namen alle Ehre, denn erlaubt ist alles, was den gegnerischen Fahrzeugen Schaden zufügt. Wer am Ende noch in einem funktionstüchtigen Wagen übrigbleibt, ist der glückliche Gewinner. Vier jederzeit anwählbare Fahrperspektiven geben die notwendige Übersicht. Des weiteren haben die Entwickler eine Link-Option vorgesehen, mit der Ihr (entsprechendes Sony-Zubehör-Kabel vorausgesetzt) zwei Playstations vernetzen könnt und gegen einen Kumpel antreten dürft.

Wipeout

Altmodische Asphaltrennen gehören in Zukunft der Vergangenheit an. Eine neue Generation von Piloten sucht in der neu gegründeten Formel-3600-Anti-Gravitationsliga die ultimative Herausforderung. Statt auf vier Rädern rast Ihr mit raketengetriebenen Raumgleitern über vier Hochgeschwindigkeitskurse hinweg. Steilkurven, rasante Tunnelfahrten, halsbrecherische



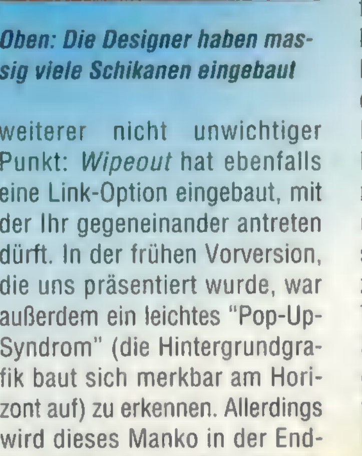
Bis zum Release-Date wird sich noch einiges an der Grafik ändern





Ein schöner Render-Vorspann darf natürlich auch nicht fehlen

Sprünge über ellenlange Abgründe und Kraftfelder mit atemberaubender Beschleunigung fordern das Letzte von allen Piloten. Acht verschiedene Prachtkutschen mit unterschiedlichen Werten für Höchstgeschwindigkeit und Manövrierfähigkeit stehen zur Wahl. Auch deren Waffenausstattung kann sich sehen lassen. Von zielsuchenden Raketen, hochexplosiven Minen bis zu dicken Laserkanonen ist alles dabei, was das Sadistenherz sich wünscht. Ein



Oben: Die Designer haben massig viele Schikanen eingebaut

weiterer nicht unwichtiger Punkt: *Wipeout* hat ebenfalls eine Link-Option eingebaut, mit der Ihr gegeneinander antreten dürft. In der frühen Vorversion, die uns präsentiert wurde, war außerdem ein leichtes "Pop-Up-Syndrom" (die Hintergrundgrafik baut sich merkbar am Horizont auf) zu erkennen. Allerdings wird dieses Manko in der Endversion durch geschickte Objektplazierung und Streckenführung kein Thema mehr sein.

Krazy Ivan

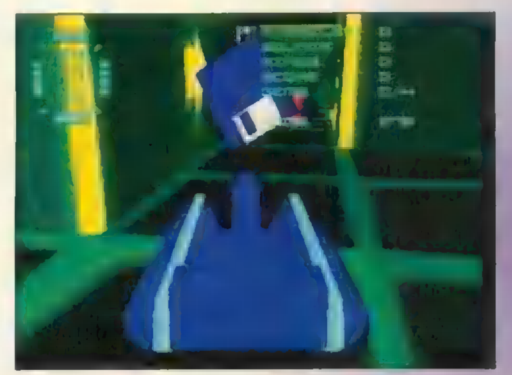
Mech Warrior-Spiele sind weiterhin stark im Kommen. Durch die leistungstarken Next-Generation-Konsolen besteht nun die Möglichkeit, auch dieses Genre grafisch und technisch ansprechend in Szene zu setzen. Somit ist es nicht verwunderlich, daß gleich mehrere Softwarefirmen einige Projekte dieser Machart in der Entwicklung haben. Psygnosis liefert mit *Krazy Ivan* ihren Beitrag zur Battlemech-Manie. – Irgendwo im tiefsten Rußland leistet Elitepilot Ivan seinen Militärdienst im Cockpit eines 20 Meter großen Kampfroboters ab. Zunächst unbemerkt, errichten außerirdische Invasoren in der sibirischen Einöde eine Basis. Die technologisch weit fortgeschrittenen Eindringlinge verfügen über überzeugende Waffensysteme und unternehmen brutale Streifzüge durch alle Kontinente, um den Widerstand der Menschheit zu brechen. Nur Ivan, der seinem Spitznamen Krazy alle Ehre macht, setzt seinen Kampfroboter in Bewegung, um die Invasion aufzuhalten. Ihr steuert den Blechkumpel durch zahlreiche 3D-Terrains, die mit Texture-Maps und Gouraud-Schattierungen verziert sind. Ein gut sortiertes Arsenal mit Extrawaffen wie Raketen, Plasmastrahlen, Minen oder Laserkanonen helfen Ivan im Kampf gegen die Außerirdischen. Wie es schon bei vielen Playstation-Titeln von Psygnosis der Fall ist, dürft Ihr mit dem Sony-Link-Kabel zusammen gegen die Alien-Front antreten oder duelliert Euch mit einem Kumpel in riesigen Kampfarenen.

Mit Super-Waffen haltet Ihr Euch die Gegner vom Leibe

Assault Rigs

Mit der etwas mißglückten Automatenkonvertierung *Cybersled* hat sich *Ridge Racer*-Erfinder Namco keinen großen Gefallen getan. Psygnosis bringt mit *Assault Rigs* ein ähnliches Spiel auf den Markt, in dem Ihr Euch in labyrinthartigen Kampfarenen mit futuristischen High-Tech-Vehikeln heiße Gefechte liefert. In den Zeiten der weltweit vernetzten Computer-Datenhighways gehören konventionelle Sportarten längst der Vergangenheit an. Der virtuelle Cyberspace hat einen faszinierenden Realismus erreicht. Ist man dem elektronischen Netzwerk erst einmal verfallen, gibt es kein







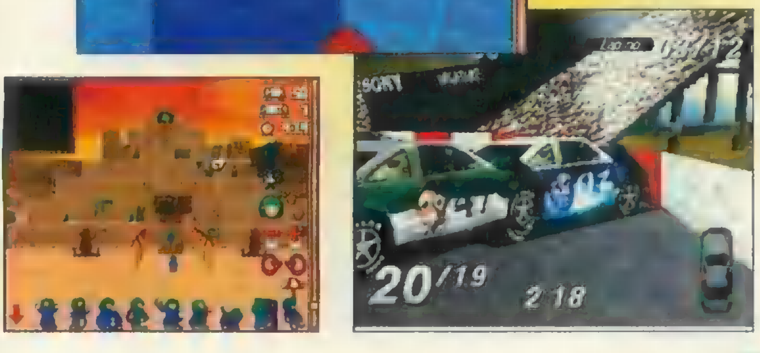
Cyberspace-Grafik vom Feinsten wird bei Assault Rigs geboten

Entkommen mehr. Ihr nehmt an einem World Net Championship-Wettbewerb teil. Zur Wahl stehen acht Assault Rigs – virtuelle Panzer, die im Netzwerk gegen Rigs von anderen Spielern aus aller Welt antreten. Jeder Panzer verfügt über verschiedene Waffensysteme, Panzerung und Fahreigenschaften, um im Netzwerk vor bösen Überraschungen sicher zu sein. Ihr bewegt Euch in Lichtrastern und elektronischen Landschaften mit Sprungschanzen oder verschachtelten Stockwerken. Neben Extras sammelt Ihr im Kampf gegen Computergegner oder menschliche Mitspieler die in den Level versteckten virtuellen Diamanten ein. Erst wenn alle Byte-Klunkerchen in Eurem Besitz sind, könnt Ihr die Spielebene als Sieger verlassen. Über 50 Cyberspace-Spielwelten mit unterschiedlichen Anforderungen gilt es zu meistern. Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt, außerdem lassen sich wieder zwei Playstations vernetzen, was die Spieleranzahl auf insgesamt acht Kampfpiloten anwachsen läßt.

Lemmings 3D

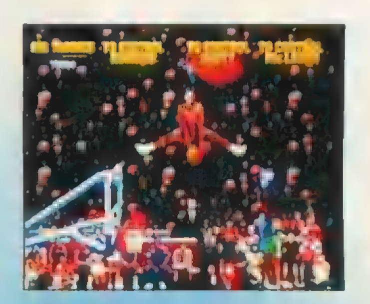
Die Lemminge schlagen noch einmal zu, und erst in ihrem aktuellen Auftritt zeigen die folgsamen Nager, was sie wirklich auf dem Kasten haben – sie sind zwar nicht intelligenter geworden, aber dafür wandern die Selbstmörder jetzt plastisch in 3D. Bevor man sich allerdings ins dreidimensionale Abenteuer stürzt, ist es ratsam, in einem Practice-Level die umfangreichen Steuermöglichkeiten einzustudieren. Die Rätsel machen von der neuen Dimension ausgiebig Gebrauch: Setzt man die Leiter besser links oder eher rechts – oder welche Richtung bietet die einfachste Lösung? Zur Hilfe läßt sich die Sichtperspektive durch die Nutzung des 3D-Systems in jede beliebige Richtung drehen. Ihr könnt aus- und einzoomen und die Blickrichtung durch frei positionierbare Kameraperspektiven kontrollieren. Habt Ihr einen Level gelöst und allen Nagern ihre Aufgaben zugeteilt, könnt Ihr in die Virtual-Lemmings-Perpektive umschalten. Ihr erlebt das Geschehen aus der Sicht eines frei wählbaren Lemming. Das Grundkonzept ist gleich geblieben. Wieder müßt Ihr dafür sorgen, daß die sturen Tierchen nicht in Schluchten stürzen, jämmerlich ertrinken oder verbrennen. Die Lemminge haben neun verschiedenen Fähigkeiten, wie Graben, Klettern, Fallschirmspringen etc.. Insgesamt wurden 100 knackige Spielstufen auf die Silberscheibe gepackt. Zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen liefern zusätzlichen Unterhaltungswert.

Ober Cool: Per Knopfdruck könnt Ihr das Spielgeschehen aus der Lemmings-Perspektive sehen



NBA-Jam T.E.

Traditionelle Sportarten wie Fußball, Tennis oder Hockey sucht man auf der Playstation noch vergebens. Ab spätestens Herbst wird sich diese unbefriedigende Situation schlagartig ändern. Zahlreiche Sportspielspezialisten wie Electronic Arts oder Acclaim konvertieren ihre 16-Bit-Erfolgstitel auf das "Next-Generation"-Format. Darunter befindet sich auch der Acclaim-Hit *NBA Jam T.E.*, von dem wir Euch die ersten PSX-Bilder präsentieren. Neben der bereits gewohnten hohen Spielbarkeit wird die Grafik mit dem Automatenoriginal völlig identisch sein. Wir dürfen gespannt sein! *ws*







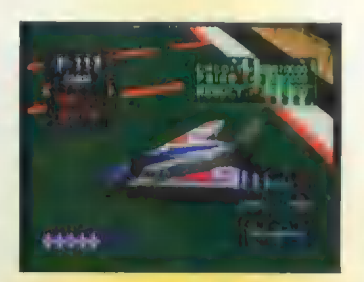
Original Automaten-Grafik für Zuhause: NBA-Jam T.E für die Playstation



Im Sturzflug geht es auf die feindliche Flotte



Der Zweispieler-Modus ist vertikal gesplittet



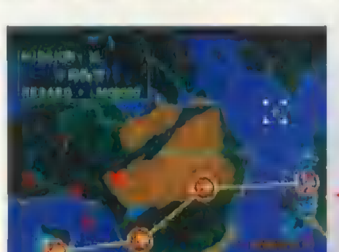




Im Laufe des Spieles häuft sich das Angebot an verfügbaren Flugzeugen, darunter zwei Stealth-Fighter und ein B2-Stealth-Bomber. Mit genügend Bares könnt Ihr sie kaufen.

Air Combat

Zur Zeit kommen leider nur wenige (für Nicht-Japaner spielbare) Playstation-Spiele auf den Markt. Um so erfreulicher, daß sich Namco aufgerafft hat, einen weiteren seiner System Super 22-Automaten umzusetzen. In *Air Combat* (Orig.-Titel: *Ace Combat*) seid Ihr Mitglied in einer privaten Söldner-Fliegereinheit und fliegt Einsätze gegen Luft-Terroristen. Das bedeutet auch, daß Ihr nur ein begrenztes Buget zur Verfügung habt, um Flugzeuge zu kaufen oder Wingmänner anzuheuern. Nach dem obligatorischen Briefing, wählt Ihr eine der insgesamt 16 verfügbaren Maschinen (die nach und nach auftauchen und erst eingekauft werden müssen) aus und schwärmt los. Im Verlauf des Spiels dürft Ihr Euch sogar einen der 16 Wingmans aussuchen, die natürlich auch entsprechend ihrer Erfahrung (Rookie bis Veteran) bezahlt werden wollen. Nun kann es losgehen. Zu Beginn Eurer Mission befindet Ihr Euch bereits in der Luft und könnt Eure Position und die Eurer Feinde auf einer Gesamtkarte erfahren. Nähert sich ein Ziel, wird es entweder als rote (bei Flugzeugen) oder gelbe (bei Bodenzielen) Markierung auf Eurem Radarbildschirm angezeigt. Egal welchen Flugzeugtyp Ihr gerade fliegt oder welche Luft- und Bodenziele Ihr abschießen müßt, habt Ihr lediglich zwei Waffensorten zur Auswahl: Ein Maschinengewehr und Heat-Seak-Raketen. Obwohl das Flugverhalten nicht sehr realistisch wirkt, läßt sich die Maschine (am besten mit einem Namco Ne-G-Con) einfach steuern. Die Polygon-Grafik ist schnell und einigermaßen detailliert, doch wenn Ihr z.B. durch eine Schlucht fliegt, bauen sich weit entfernte Elemente nur zögernd auf. Das ist wahrscheinlich auch der Grund dafür, daß im Zwei-Player-Modus die Stage räumlich eingegrenzt wurde. Hier tretet Ihr nämlich inmitten einer Art Felsen-Arena gegeneinander an. *tet*



Auf der Gesamt-Map seht Ihr die Missionen



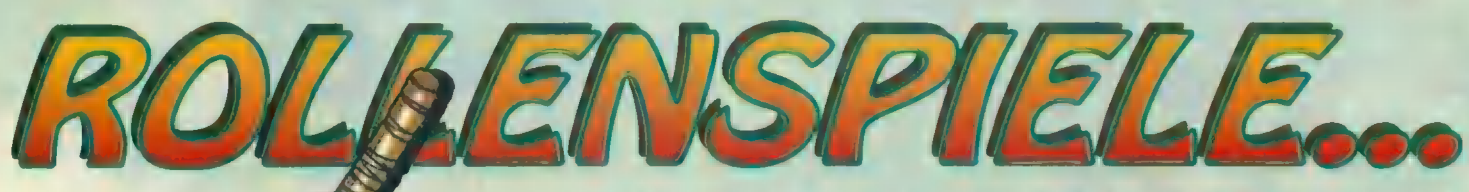
Die Stages sind optisch durchaus abwechslungsreich





Die Jagd auf einen feindlichen Stealth-Bomber, mal mit der Außenbordkamera eingefangen





ROLLENSPIELE...

...oder Spiele, die die Welt nicht braucht



Leider schaffen nur eine Handvoll Rollenspiele den Sprung über den fernöstlichen Teich. Wir geben Euch einen Überblick über Spiele, die die westliche Welt angeblich nicht braucht.

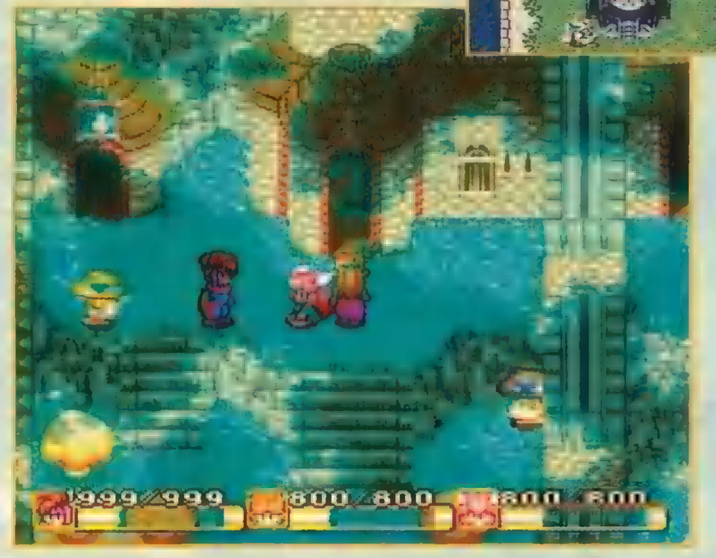
Was iss'n das?

Viele von Euch werden gar nicht wissen, was ein Rollenspiel überhaupt ist (höhö). Keinesfalls dürft Ihr annehmen, daß es sich dabei um Spiele handelt, in denen man ständig Purzelbäume schlagen oder in der Gegend herumrollen muß (Blödsinn!). Nein, nein... vielmehr geht es in dieser Sparte darum, wie übrigens in anderen Videospielen auch (ach ja?), einen übermächtigen Endgegner zu besiegen. Bis es jedoch soweit ist, dürft Ihr Euch mit einer Kette von Nebensächlichkieten wie Handlung, Zwischenboßkämpfen und Einkaufsbummel herumschlagen. Und ob! Wenn man einmal damit angefangen hat, dauert die Prozedur mitunter Wochen, wenn nicht Monate. Meistens steht dabei eine überlange herzzerreißende Story im Vordergrund, die dem Spieler in Form von selbstlaufenden Sequenzen vorgeführt wird. Weiß Gott, was uns da alles abverlangt wird! Nicht selten tauchen Passagen auf, in denen ellenlange Predigten über Gott und die Welt gehalten werden. So hören wir in *Final Fantasy 3* (US) von Freundschaft, Treue



Hoch im Kurs: Final Fantasy 3 und Illusion of Time

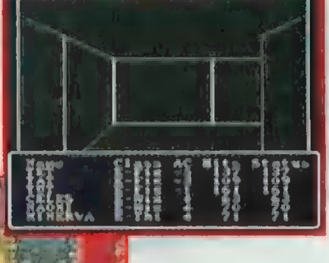
Erfreuliche Nachricht aus Japan: Secret of Mana (unten) bekommt diesen Sommer einen Nachfolger (rechts): Secret of Mana 2 (Orig.-Titel: Seiken Densetsu 3).



und Bruderliebe, in *Illusion of Time* (Orig.-Titel: *Illusion of Gaia*) hingegen, wird uns beigebracht, daß der Mensch Tiere töten und essen muß, um zu überleben. Naja, dies alles sind Dinge, die wir im Laufe unseres realen Lebens sowieso erfahren werden. Oder etwa nicht? Kann es vielleicht sein, daß uns Rollenspiele gerade das vermitteln wollen, was wir in unserer so chaotischen Lebensweise schon längst verlernt und versäumt haben? Immerhin spielen die meisten Handlungen in einer Zeit (bevorzugterweise Mittelalter), als die Welt angeblich noch in Ordnung war, wo Männer noch richtige Männer, Prinzessinnen noch richtige Prinzessinnen und grüne, schleimige Ungeheuer noch richtige grüne, schleimige Ungeheuer waren. Was bringt uns eigentlich dazu, die Freundin (oder den Freund) zu versetzen, um tage- und nächtelang vor dem Monitor zu erstarren? Was ist das überhaupt für eine Welt, in die wir auf beinahe-nimmerwiedersehen hinuntertauchen, um sie vor dem Niedergang zu bewahren? Die Antworten darauf werdet Ihr finden, wenn Eure Harfe das Herz der Göttin Althena öffnet (*Lunar – The Silver Star*), das Schwert des Manas durch Eure Freunde endgültig zum Leben erweckt wird (*Secret of Mana*) oder Celes ihr Leben für ein schäbiges Halstuch aufs Spiel setzt (*FF 3*). Rollen zu spielen ist zweifellos die zeitaufwendigste, nervenaufreibenste und unbequemste Art, ein Videospiel zu spielen... aber gerade das ist doch das schönste, was uns je passieren kann, oder?

Dort wo der Sushi wächst

Die Faszination an einer unberührten reinen und mittelalterlichen Welt, wird im Land des aufgehenden Sushis noch durch jenen (zwar nicht ganz so ernst gemeinten) Glauben bekräftigt, die Menschen in Europa würden heute noch mit Eisenschwertern herumfuchteln und in Schlössern à la Neuschwanstein hausen (obwohl ihnen natürlich klar ist, daß auch bei uns keine grünen schleimigen Ungeheuer unbescholten herumspazieren können). Eine Welt, wie geschaffen für Rollenspiele. Hinzu kommt die Tatsache, daß die ersten Rollenspiele aus der westlichen Welt stammen. Angefangen mit den AD&D (Advanced Dungesons and Dragons)-Sessions, die seinerzeit noch mit Bleistift und Papier bestritten wurden, etablierte sich später auf dem elektronischen Medium die *Wizardry*-Saga. So wurden nach und nach die Grundzüge des Rollenspiels geformt, die sich bis zum heutigen Tag erhalten haben: Verschiedene Kämpferklassen (Menschen, Kobolde, Elfen usw.) kämpfen sich ihren Weg durch ein Dungeon gegen sog. Monster (über- und unmenschliche Erscheinungen), wobei sie an mehreren Stellen Rätsel und Aufgaben lösen müssen. Belohnt werden die Charaktere danach mit Erfahrungspunkten, Geld und Items, die sie in den darauffolgenden Situationen zur Geltung bringen können. Der direkte Vorgänger japanoider Rollenspiele war sodann die *Ultima*-Serie, die den Sprung aus den dunklen unterirdischen Dungeons in eine freie isometrische Welt schaffte. Hierzu dachte sich ein pfiffiger Japaner namens Yuji Horii, der als Produzent bei Enix NES-Spiele betreute, ein Spielprinzip aus, das den japanischen Anime-Stil mit dem düsteren Euro-Flaire kombinierte. Die bekannteste Rollenspielserie aller Zeiten, (zumindest in Japan) – *Dragon Quest* –.war geboren. Was danach folgte, könnt Ihr in der Fachpresse (wie z.B. Video Games – hihi) verfolgen. Im Durchschnitt erscheinen in Japan monatlich 40 Rollenspiele auf Konsole, PC und als Kartenspiel.

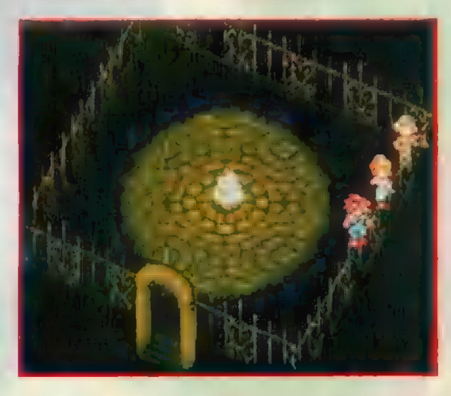


Der sichtliche Fortschritt: Wizardry 5 (oben, als Remake) und Dragon Quest 6 (beide auf SNES).

日本語って何故こう難しいんだ！

Das übermäßige Angebot an Japano-Rollenspielen wird somit an einem versierten Nicht-Japaner nicht sang- und klanglos vorbeigehen. Tagtäglich treffen auch in unserer Redaktion Briefe über dieses oder jenes Importspiel ein, um Hilfestellung bei diversen sprachwissenschaftlichen Unklarheiten zu erbitten. Es ist schon erstaunlich, wieviele Menschen, die der japanischen Sprache nicht mächtig sind, sich für diese relativ komplexen Spiele interessieren. Obwohl ich persönlich z.B. kein Rollenspiel spielen würde, das in hebräischer Sprache abgefaßt ist (abgesehen davon, daß

mir noch keines unter die Fittiche gekommen ist), finde ich es dennoch bemerkenswert. Offensichtlich sind die japanischen Hersteller sich nicht bewußt, welches Potential in ihren Rollenspielen steckt. Leider verleiten abschreckende Beispiele, wie die US-Fassung von *Dragon Quest*, das in den USA ein Mega-Flop wurde, dazu, US- oder Euro-Umsetzungen sich und anderen nicht zuzumuten. Spätestens seit *FF 3* jedoch weiß zumindest die Softwarefirma Square, daß es mit entsprechendem Marketing und Pressearbeit doch funktioniert. Schließlich findet ein gutes Spiel immer seine Käufer, vorausgesetzt es wird um-

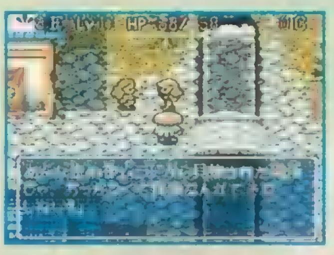


Chrono Trigger: Hier müßt Ihr von der Tür aus im Uhrzeigersinn dreimal am Zaun entlanglaufen. Danach besitzen alle drei magische Kräfte.

gesetzt und richtig vermarktet. Mittlerweile hat auch Nintendo Deutschland die “Marktlücke” entdeckt und nach *Illusion of Time* ein weiteres Rollenspiel für dieses Jahr angekündigt (das wir hier noch nicht nennen dürfen). Sicherlich werden sich einige Hersteller dem anschließen. Angesichts der Tatsache, daß die Spiele immer komplexer (und wegen dem harten Yen-Kurs auch teurer) werden, sollten sich daher “Importspieler” lieber zwölfmal überlegen, ob sie sich eine Japan-Tortur gönnen wollen. In *Chrono Trigger* wurden beispielsweise an manchen Stellen Rätsel und Hinweise eingebaut, die man ohne Sprachkenntnisse nicht meistern kann (siehe linkes Beispiel). Das Multi-Story Prinzip, das mehrere Verzweigungen im Handlungsablauf erlaubt, stellt ebenso ein Hindernis dar, weil man ja nie oder erst zu spät bemerkt, welche Option man da gerade gewählt hat. So solltet Ihr doch in diesem Fall lieber bis September warten. Dann wird zumindest eine US-Variante verfügbar sein.

Was das Problem ist

Erfahrungsgemäß erscheinen zur Zeit jedoch nur die wenigsten Rollenspiele in deutscher bzw. englischer Sprache. Einerseits wissen die Hersteller nicht, ob (oder besser gesagt **daß**) ein entsprechendes Bedürfnis vorhanden ist. Zum anderen stellt so eine Umsetzung ein Problem hinsichtlich der Modulkapazität dar. Der ehemalige Geschäftsführer von Squaresoft USA, T.Horii, hat uns einmal vorgerechnet, wieviel Speicherplatz bei der US-Version von *FF 3* zusätzlich verbraten wurde. Der englische Text benötigt demnach 30 Prozent mehr Platz als das japanische Orignal. Bekanntlich kommt man im Japanischen mit weniger Zeichen aus, da man ganze Wörter zu einem einzigen Schriftzeichen zusammenfassen kann. Ein entsprechender deutscher Text würde im Vergleich zum englischen nochmals um etwa 10 Prozent länger ausfallen. Ein Laie würde hier argumentieren, man könnte ja die Sprachbalken entsprechend um 10 Prozent vergrößern. Aber dies würde wiederum bedeuten, daß die Grafikdaten geändert werden müssen – ein Höllenaufwand. So würden zusätzliche ROM-Chips benötigt, die den Modul-Preis zwangsweise hinaufschnellen ließe. Und wer würde sich ein SNES-Spiel kaufen, das 220 Mark oder gar mehr kostet? Nintendo und Square beraten schon seit geraumer Zeit darüber, ob in einer eventuellen PAL-Version von *FF 3* gleich der spanische, französische und deutsche Text zusammen integriert werden kann. So dürfte man ein Modul mit einer Kapazität von beispielsweise 32 MBit trotzdem noch zu einem angemessenen Preis anbieten können, da es einen viel größeren Markt abdecken würde. Ein anderes Problem bei japanischen Rollenspielen sind (zumindest nach Meinung einiger Hersteller) die kulturell begründete Eigenheiten. So würden scherzhaft gemeinte Anspielungen vor allem auf die Gesellschaft vom nichtjapanischen Publikum gar nicht erst zur Kenntnis genommen. In gewissen Punkten haben sie ja Recht. Wer von Euch weiß denn überhaupt, daß die Endsequenz von Mog in *FF 3* eine Anspielung auf die sog. “UFO-Catchers”-Spieleautomaten (eine Plage, die man in Japan an jeder Straßenecke findet und dessen Spielprinzip auf dem Herausfischen einer Stoffpuppe beruht) ist? Oder konnte jemand vor einem halben Jahr vermuten, daß die Happy-Happyist-Sekte aus *Earthbound* (Orig.-Titel *Mother 2*) eine Abrechnung mit der durch ihre Giftgas-Attacken mittlerweile bekannt gewordene “Oumu-Shinrikyou”-Sekte sein sollte (diese Sekte wütet nämlich bereits schon seit vielen Jahren durch die japanische Öffentlichkeit)? Es gibt eben gewisse Dinge, die man mit herkömmlichen Übersetzungstechniken nicht vermitteln kann. Ein Grund Rollenspiele nicht umzusetzen, ist es jedoch noch lange nicht.



Auch was neues: Das Samurai-Rollenspiel Shiren fürs SNES

Exotisch und erotisch

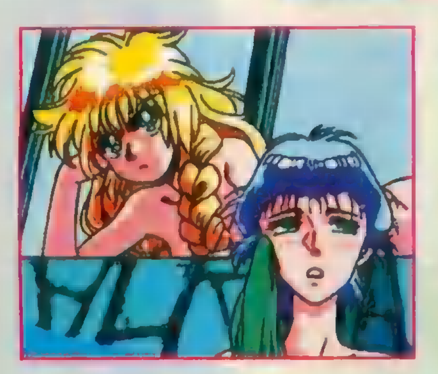
Eine Entschuldigung dafür, warum ein Spiel außerhalb Japans nicht erscheint, kann aber auch anders begründet sein: Wenn z.B. die Konsole gar nicht auf den entsprechenden ausländischen Markt gebracht wurde. So geschehen bei der PC-Engine von NEC Home Electronics. Meines Erachtens erscheinen die meisten guten Rollenspiele immer noch auf der Engine-Basis. Als erste CD-ROM-Konsole konnte die En-



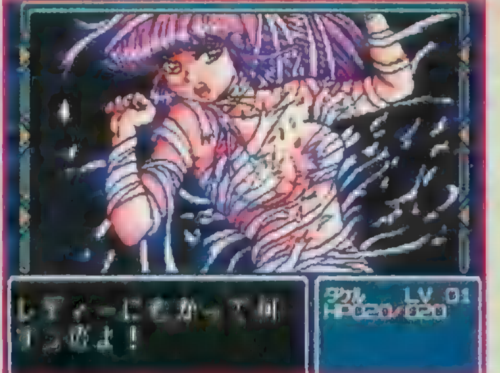
Rechts: Dragon Knight und Cal gehören zu den heißesten Rollenspielen für Konsolen. Viele folgen dem Bespiel, wie Riverhill Soft mit Princess Minerva (unten).











Exotisch, aber weitaus weniger erotisch, geht es in Ys 4 – Dawn of Ys (oben) und Legend of Xanadu (rechts) zu, während sich in Dragon Knight 2 sogar Mädels vom Helden verkloppen lassen (links).

gine bzw. Duo bereits vor Jahren, was später die Mega-CD und jetzt die 32-Bit-Konsolen als Innovation bejubeln. Neben digitalisierten Stimmen und Sound lassen sich auf einer CD mehrminütig animierte Zwischensequenzen unterbringen. Leider wurde diese 8-Bit-Konsole in Europa nie offiziell vorgestellt, sodaß lediglich ein kleiner Kreis von Freaks Kenntnis über erschienenen und erscheinende Titel erlangen. Unter Kennern wird die *Ys*- und *Cosmic Fantasy*-Serie immer noch hoch gehandelt. Weniger bekannt, aber durchaus zu empfehlen, sind Titel wie *The Legend of Xanadu* (Teil 1 & 2), *Princess Minerva* (SNES-Version erhältlich) oder *Monster Maker* (auch für Game Boy und SNES erhältlich), immer vorausgesetzt, Ihr wollt Euch mit der japanischen Sprache herumschlagen. Typisch für die meisten Engine-Spiele sind (neben den langen vollanimierten Anime-Sequenzen bei CD-ROMs) die meist vorangehenden NEC-PC-Versionen. Vor allem *Dragon Knight* und *Cal* haben hierbei einen besonderen Stellenwert: Ihre PC-Originale wurden ausschließlich mit dem Prädikat "frei ab 18" versehen. Ja, Ihr dürft Euren Augen trauen. Diese beiden Serien beinhalten ausnahmslos erotische Rollenspiele, was man auch an den Zwischensequenzen deutlich sehen (oder vermuten) kann. Natürlich wurden die Engine-Versionen stark entschärft (die Engine ist ja schließlich eine Konsole!), aber die Herkunft ist unverkennbar. Wer's übrigens trotz allem scharf und ungeschnitten mag, darf die Anschaffung eines NEC-PCs (Serie 9801 oder 9821) inklusive japanischem DOS erwägen, was allerdings eine Kleinigkeit von umgerechnet 5000 bis 6000 Mark kostet. Zu unseren (IBM) DOS-Rechnern sind diese Japano-Computer nämlich in keinster Weise kompatibel.

...und es rollt doch!

In letzter Zeit hat sich herausgestellt, daß die Spielevertreiber in Deutschland den Rollenspielemarkt offensichtlich unterschätzt haben. Der unverhoffte Erfolg von *Secret of Mana* und *FF 3* (in den USA) läßt Firmen wie z.B. Nintendo auf bessere Zeiten für dieses Genre hoffen. Der einzige Fehler, den sie jetzt noch begehen können wäre, technisch schon längst überholte Titel auf den Markt zu werfen. Nicht umsonst haben beeindruckende Grafiken und Sounds einen Löwenanteil zum Erfolg von *FF 3* beigesteuert. Schließlich will ja niemand (nicht mal die Rollenspiel-unerfahrene Bevölkerung) dem Fortschritt um Jahre hinterherhinken. Nachfolgend haben wir eine Liste der besten 8/16-Bit Japano-Rollenspiele zusammengestellt, die Ihr z.B. bei Galaxy oder Highscore Games bestellen könnt. Hoffen wir auf bessere Zeiten: Let it roll! *tet*

Super Nintendo



Dragon Quest 5

Der erste DQ auf SNES. Das Spielprinzip, bestehend aus isometrischer Landschaft und Frontal-Kampfszenen wurde hier traditionell fortgesetzt. Der AI-Kampfmodus wurde stark verbessert, und diesmal können auch Gegner überredet und in die Truppe aufgenommen werden. Teil [illegible] ist für Ende '95 geplant. (Enix; 9600 Yen)



Chrono Trigger

Neben bezaubernder Grafik und Sound, zeichnet sich dieses Spiel durch das "Multi-Story"-Prinzip aus. Auf 32 MBit wurden somit Verzweigungen in der Handlung mit eingebaut. Auch die Kombinationsangriffe erlauben abwechslungsreiche Kämpfe. Die US-Version erscheint im voraussichtlich im September. (Square; 11400 Yen)



Ys 4 – Mask of the Sun

Eine gelungene Umsetzung des legendären PC-Engine-Titels. Held Adol eilt auch diesmal den beiden Göttinen von Ys (liest sich: iis) zu Hilfe. Leider wurde gegenüber der Engine-Version die Grafik nicht wesentlich verbessert. Auf SNES erhältlich sind auch Teil 3, Ys 5 ist für Ende '95 geplant. (Tonkin House; 9800 Yen)



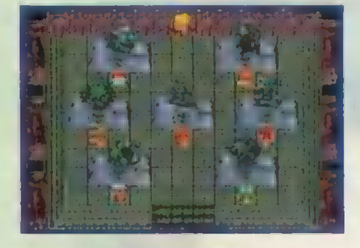
Princess Minerva

Eine getreue SNES-Umsetzung des Engine-Originals. Die Besonderheit dieser Serie: Sowohl die Charaktere als auch die Gegner sind ausschließlich Mädchen, von denen die meisten nur knapp bekleidet sind. Vor allem beeindruckend sind die riesigen Sprites im Kampfmodus. Leider fehlen hier viele Anime-Sequenzen. (Vic Tokai; 9900 Yen)



Dragon Quest 1&2

Ein Remake von den ersten beiden Teilen, die seinerzeit auf NES erschienen sind und für eine Sensation in Japan sorgten. Grafik und Sound wurden hier nur geringfügig aufpoliert, sodaß einige von Euch der Nostalgie verfallen könnten. Neu in diesem SNES-Remake ist statt der Paßwortoption die Batterie. (Enix; [illegible] Yen)



Live A Live

Kämpfer aus acht unterschiedlichen Zeitepochen erkämpfen sich zunächst unabhängig voneinander ihren Weg durch die Weltgeschichte. Die Grafik ist verglichen mit FF 3 eher bescheiden, doch die Hauptstory, die am Schluß letztendlich zusammenläuft, sorgt für einige deftige Überraschungen. (Square; 9900 Yen)



Romancing Saga 2

Eines der seltenen Spiele von Square, das auch strategische Elemente birgt. Wie in der Phantasy Star-Serie (MD) übernehmt Ihr mehrere Kämpfergenerationen. Das "Free-Scenario"-System erlaubt einen Handlungsspielraum. Bemerkenswert ist auch, daß die Feinde ebenso Erfahrungspunkte bekommen. (Square; 9900 Yen)



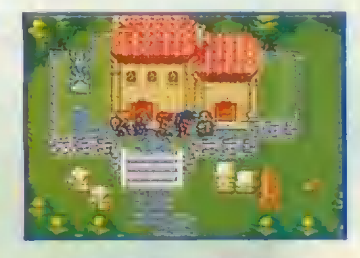
Lady Stalker

Abgefahrener geht's wohl kaum. Der Held ist eine Sie, die sich im Sado-Maso-Look hergibt. Aber auch die anderen Truppenmitglieder scheinen nicht von schlechten Eltern zu sein: Ein Koch mit einem riesigen Fleischermesser und ein Gärtner mit einer Schaufel. Optisch erinnert die Grafik stark an Landstalker (MD). (Taito; 9980 Yen)



Final Fantasy 5

Der direkte Vorgänger von FF 3 (US). Erscheint in den USA nächstes Jahr auf PC-CD-ROM. Es ist das "freakigste" FF aller Zeiten: Jeder der vier Kämpfer kann durch die "Job-Klassification" nacheinander 20 Kämpferklassen annehmen, die wiederum Aufstiegschancen bis hin zum "Master" bieten. (Square; 9800 Yen)



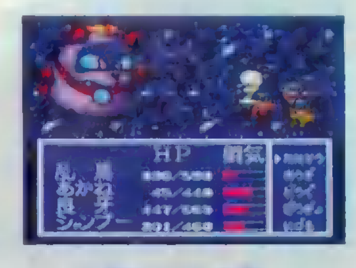
Breath of Fire 2

Der Nachfolger des auch bei uns bekannten BoF. Besticht durch gute Grafik und ein ausgereiftes und anspruchsvolles Spielsystem. Diesmal könnt Ihr sogar aus Ruinen Städte wiederaufbauen. Je nach gewählter Storyline und Truppe entstehen unterschiedliche Städte mit unterschiedlichen Einwohnern. (Capcom; 9980 Yen)



Monster Maker 3

Ursprünglich als Kartenspiel erschienen, besticht diese Serie durch besonders niedliche Charaktere. Wie der Titel schon sagt, könnt Ihr gegnerische Monster einfangen und zu einem Superkämpfer zusammenmischen. Die Story verläuft in Abschnitten, in der auch unterschiedliche Kämpfer als Helden agieren. (Sofel; 9800 Yen)



Ranma 1/2

Für unsere Anime-Freaks bietet Rumic-Soft einen Leckerbissen. Wer die Anime-Serie kennt, wird Ranma und seine Freunde im Spiel leicht wiederfinden. Gemeinsam durchlebt Ihr ein Abenteuer, in dem es gilt, geheimnisvolle Katzenwesen zu verkloppen. Leider erreicht die Grafik nicht die gewohnte Anime-Qualität. (Rumic-Soft; [illegible] Yen)

Mega-CD



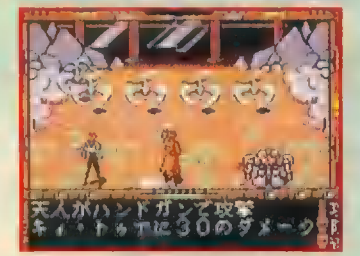
Lunar - Eternal Blue

Der Nachfolger des legendären ersten Teils, diesmal mit anderen Helden. Die Handlung spielt zu einer Zeit, in der alle Dragon-Master plötzlich völlig verrückt spielen. Das Spielprinzip ist identisch, dafür sind mehr Anime-Sequenzen enthalten. Working Designs plant die US-Version für diesen Sommer. (Game Arts; 9800 Yen)



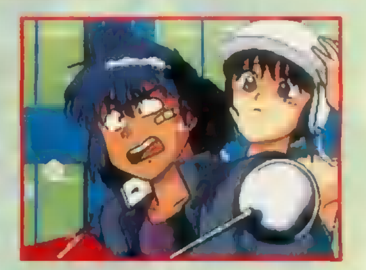
Dai-Fushinden

Eines der Spiele aus der neueren Zeit. Spielt im alten China und basiert auf einer Sage. Besticht durch meisterhafte und bezaubernde Grafik. Wer vom Euro-Stil die Nase voll hat, sollte hier unbedingt zugreifen. Bedenkt aber, daß Ihr zusätzlich auch Kenntnisse in Geschichtschinesisch benötigt. (Victor Entertainment; 8800 Yen)



Illusion City

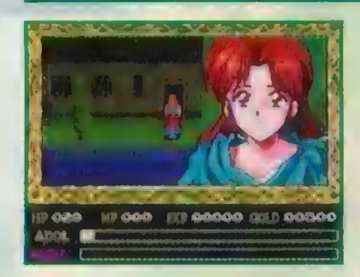
Im Gegensatz zum vorausgehenden Titel spielt die Geschichte in der Cyber-Punk-Szene der Zukunft. Die Grafik präsentiert sich detailliert und düster. Leider gibt es keine übermäßigen Zwischensequenzen, gemessen am Preis ist es jedoch akzeptabel. Der letzte Endgegner gehört zu den schwierigsten des Genres. (Micro Cabin; 4980 Yen)



3 x 3 Eyes

Die beliebte Anime- und Comic-Serie hat als direkte Vorlage für dieses Spiel gedient. Wie es sich für solche Umsetzungen gehört, wurden für Zwischensequenzen die Original-Synchronsprecher verpflichtet. Das Spielprinzip ist zwar veraltet, als Fan sollte man sich das Teil jedoch gönnen. Auch für PCE-Duo. (Sega; 8800 Yen)

PC-Engine-Duo



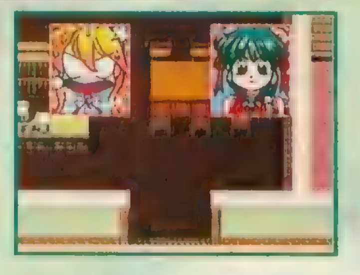
Ys 4 – The Dawn of Ys

Der Engine-Klassiker schlechthin. Lehnt sich stark an die FF-Serie an, die Kämpfe müssen jedoch aktiv gesteuert werden. Die Teile 1&2 und 3 sind als Remake noch erhältlich. (Hudson; 7800 Yen)



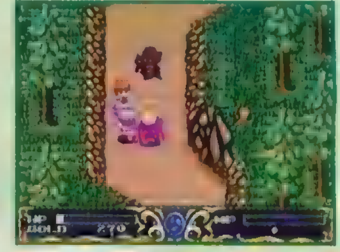
Cosmic Fantasy 4

Zukunfts-Rollenspiel mit Kult-Status. Die ersten Teile waren jedoch eher durchschnittlich. Diesmal mit hochwertigen Anime-Szenen und gutem Spielprinzip. (Telenet Japan; 7600 Yen)



Megami Paradise

Witziges Mädel-Rollenspiel mit Anime-und Zwischensequenzen zum Brüllen. Mit "Kleiderschrank"-bzw. "Barbiepuppen"-Option, die es der Heldin erlaubt, sich umzuziehen. (NEC HE; 7800 Yen)



Ruin

Actionlastiges Rollenspiel. Bezaubernde Grafik mit ablaufenden Tageszeiten. Dadurch Monsterkämpfe in der Nacht besonders reizvoll. Mit Anime-Sequenzen. (Victor Entertainment; 7800 Yen)



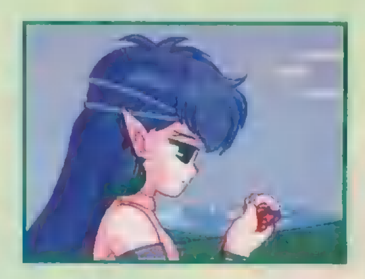
Legend of Xanadu 2

Besticht wie beim Vorgänger durch phantastische Anime-Sequenzen und die wunderschöne Handlung. Die Story beginnt dort, wo sie im ersten Teil geendet hat. (Falcom Japan; 8800 Yen)



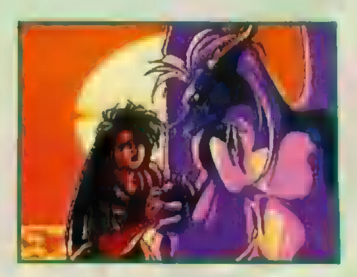
Dragon Knight 3

Das beliebteste Erotik-Rollenspiel Japans. Die harten Original-PC-Sequenzen wurden jedoch ausnahmslos herausgenommen. Teil 2 und Remix-Version erhältlich. (NEC AVE; 7800 Yen)



Monster Maker

Wie bereits oben beschrieben, jedoch mit einer völlig anderen Handlung. Natürlich mit vielen Anime-Sequenzen. Durchschnittliche Grafik, brillantes Spielprinzip. (NEC AVE; 7800 Yen)



Emerald Dragon

In diesem Spiel könnt Ihr die mit Abstand schönsten Anime-Sequenzen, die für das Duo kreiert wurden, bewundern. Ungewöhnliches, doch gut durchdachtes Kampfsystem. (NEC HE;7800 Yen)

International Superstar Soccer Wettbewerb

Konami freut sich über den durchschlagenden Erfolg seines Vorzeige-Kickers ISS und möchte diese Freude mit allen Video-Games-Lesern teilen – was es da nicht alles zu gewinnen gibt...

Wer bei unserem Festival der guten Fußballaune mitmachen möchte, sollte es nicht mit den Augen haben. Ihr müßt nämlich die Unterschiede zwischen den beiden unten abgebildeten Screenshots vom Spiel finden. Wenn Ihr glaubt, alle entdeckt zu haben, dann könnt Ihr diese entweder umkringeln und die Seite kopiert oder im Original an uns zurückschicken. Es genügt allerdings auch, wenn Ihr die Fehler mit Worten beschreibt und auf eine Postkarte kritzelt. Das Ergebnis muß bis spätestens 31.8.95 bei folgender Adresse eingegangen sein:

MagnaMedia Verlag
Red. VIDEO GAMES
Codewort: "Perfect 11"
Postfach 1304
85531 Haar

In der ersten Septemberwoche werden aus allen richtigen Einsendungen die Gewinner gezogen. Der Rechtsweg ist, na was wohl, wie immer ausgeschlossen.

1. Preis



Eine Sony Playstation (PAL) mit Parodius

2. Preis



3.-5. Preis



Ein ASCII Fighter-Stick (wahlweise für SNES oder MD)

6.-10. Preis: Konami-Sporttasche
11.-20. [illegible] Rucksack
21.-30. Preis: Probotector Kappe
31.-40. Preis: Sparkster T-Shirt
41.-50. Preis: Sparkster Aufkleber





RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Um ihr Land in der Realität von der fröhlichen Knechtschaft der VG-Gang zu befreien, und um den letzten Turkey endlich wieder nach Hause zu bekommen, sind Alex und Bruno noch einmal nach Modul, um sich dort ein (hoffentlich) letztes Mal die Hilfe der NINJA-TURKEYS zu besorgen. Sie müssen wirklich sehr verzweifelt sein...







WER SOLL DAS BEZAAAHLEN...

ÄH, HALLO LEUTE...

KEINEN TROPFEN IM BECHER MEHR...

HÖRT DOCH MAL HEEER!

SCHNAPS, DAS WAR SEIN LETZTES WORT...

FREIBIER!!!

HEY, WAS MACHT IHR DENN HIER?

J-JE SP-SPÄTER DER A-ABEND...

LOKALRUNDE!

NACHDEM ALEX UND BRUNO DIE SITUATION ERKLÄRT HABEN, SIND DIE TURKEYS SCHNELL WIEDER KAMPFBEREIT! NA JA, JEDENFALLS FAST...







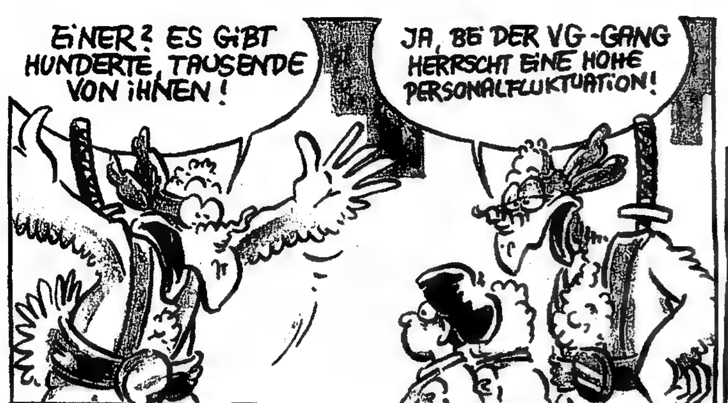




Exkurs für alle, die später dazugekommen sind: die Zombings sind ehemalige Mitglieder der VG-GANG, die wegen mangelhafter Leistung von ihrem damaligen Chef enthirnt wurden. Wenn dieses Schicksal auch für sie nicht die Konsequenzen hat, wie man annehmen sollte, so führt es doch zu einsilbigem Sprachschatz und ziellosem Umherwandern. Ebendieses wiederfuhr auch dem Bundeskanzler der in Kürze die Bühne betreten wird...

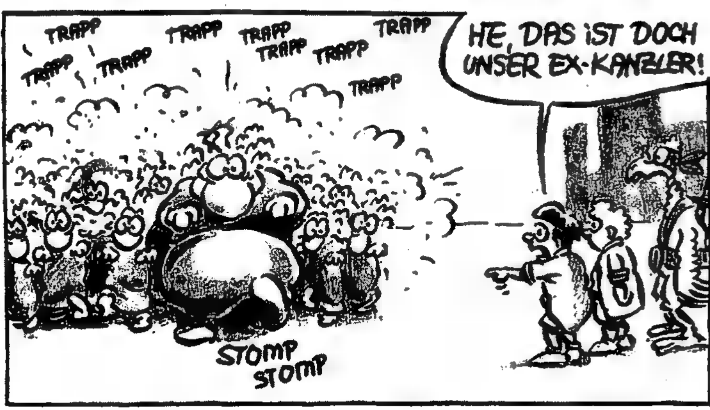
ABER WAS KANN EIN ZOMBING GEGEN DIE MONSTER SCHON AUSRICHTEN?



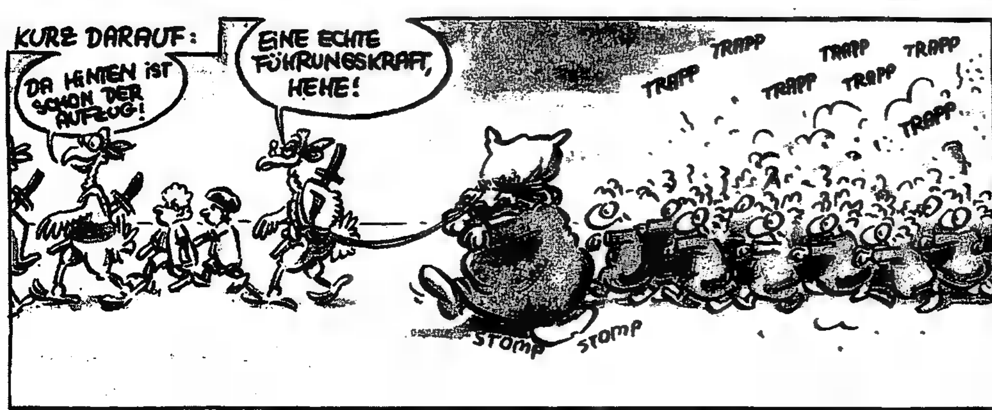






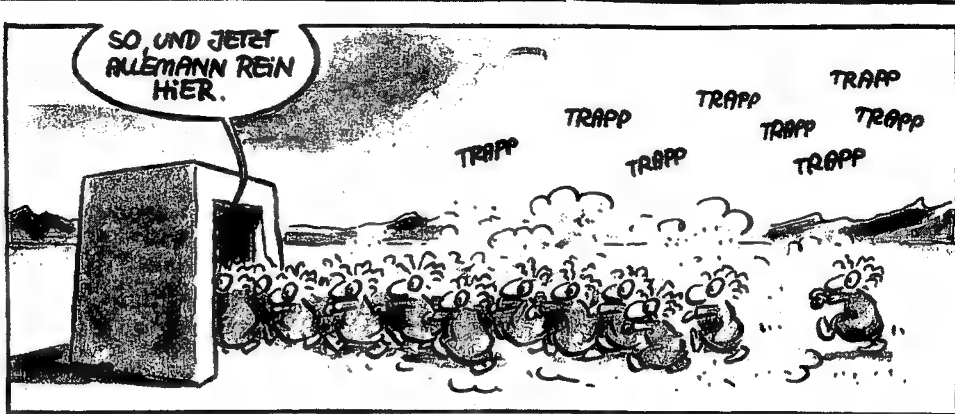


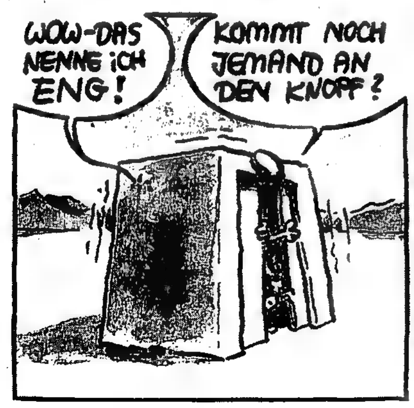




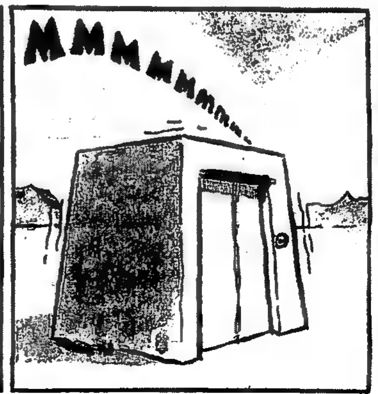












Und wieder [illegible] wird in diesem Co[illegible] ein [illegible] Weltrekord [illegible], 500 Zombings, drei Turkeys und zwei Jungen in einem 8-Personen[illegible] (da soll nochmal einer sagen, er bekäme hier nichts für sein Geld). Aber jetzt scheint alles auf dem richtigen Weg zu sein. Der Exkanzler und die Jungen in die Realität, die [illegible] zu ihrem Kumpel, und die Zombings zum letzten Gefecht gegen Monster und ihre Ex-Kumpel aus der VG-Gang. Daß das noch lange nix bedeuten muß, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.

Mit etwas Verspätung präsentiert uns Acclaim die 16-Bit-Umsetzungen von Demolition Man. Nintendo setzt den Nostalgie-Trip auf dem Game Boy konsequent fort.



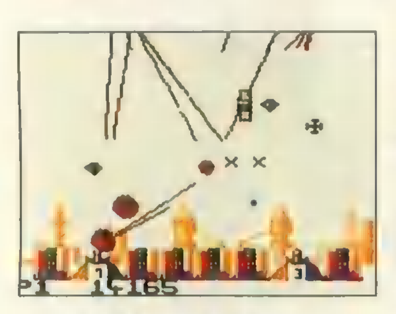
Demolition Man

Es hätte uns aber auch sehr gewundert, wenn ausgerechnet *Demolition Man* als erster Stallone-Actionfilm seit Urzeiten nicht auf 16-Bit umgesetzt worden wäre. Acclaim hat sich des Science-fiction-Krachers erbarmt und arbeitet fleißig an den Mega-Drive- und Super-Nintendo-Versionen. Wie beim Filmvorbild jagt Ihr auch in dem Spiel den gefährlichen Verbrecher Simon Phoenix (Wesley Snipes) durch das futuristische San Angeles des Jahres 2032. In insgesamt zehn Spielabschnitten prügelt Ihr Euch mit Simons Kumpanen vor unterschiedlichen Hintergründen, die alle aus dem Film stammen. Die Perspektive wechselt zwischen Sidescroller-Level und Vogelperspektive. *Demolition Man* soll im August für Super Nintendo und Mega Drive erhältlich sein. Bleibt zu hoffen, daß auch die süße Sandra Bullock wieder dabei ist, denn die war noch das Beste am Film.





Links: Die Grafik aus der Vogelperspektive erinnert stark an True Lies.
Rechts: In der Polizeizentrale erfahrt Ihr Simons neueste Untaten.



Wie viele von Euch kennen noch Missile Command?

Klassiker!

Wenn Ihr wie Wolfgang öfter von der guten alten Zeit träumt, als Männer noch Männer waren und ein Atari VCS 2600 das höchste der Gefühle, dann müßt Ihr demnächst Euren Game Boy wieder ausgraben. Denn nach dem gelungenen, letztjährigen Nostalgietrip mit *Donkey Kong* hat Nintendo jetzt ganz tief in die Oldie-Schublade gegriffen. Bis Weihnachten sollen *Asteroids-/Missile Command*, *Centipede/Millipede*, *Galaga/Galaxian* und *Defender/Joust* jeweils im Doppelpack veröffentlicht werden (Wolfgang läuft gerade das Wasser im Munde zusammen). Jedes der 1-Mega-Bit-Module bietet zwei komplette Uralt-Klassiker. Bei *Asteroids* (Copyright Atari 1979!) wählt Ihr zwischen der Original-Vektorgrafik oder verbessertem Look mit ausgefüllten Sprites. Bei *Centipede/Millipede* verteidigt Ihr Euch gegen die bösen Centipedes bzw. Millipedes, die vom oberen Bildschirmrand pausenlos angreifen. An *Galaga/Galaxian* kommt kein echter Shoot'em-Up-Fan vorbei, denn Namcos Steinzeit-Shooter gehören zu den absoluten Klassikern dieses Genres. Auch der legendäre Sidescroller *Defender* versetzt die Redakteure in diese "ach die gute alte Zeit"-Stimmung, als mehr als vier Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm noch als unvorstellbar galten. Leider steht noch nicht fest, ob Nintendo in Deutschland alle vier Doppelpacks veröffentlichen wird. Doch bei diesen Spielen, die es in den USA auch noch zu einem Sonderpreis geben wird, lohnt sich auch das Importmodul. Hier seht Ihr endlich, was Papi vor 15 Jahren gespielt hat. *rz*



Der Original-Galaga für Game Boy? Her damit!



Die Centipedes greifen Euch pausenlos an



Oben: Millipede für SGB
Links: Das klassische Asteroids mit Vektorgrafik

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11 & 68

Läden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieledimension:

Einführungsangebot

(die ersten 300 Geräte)

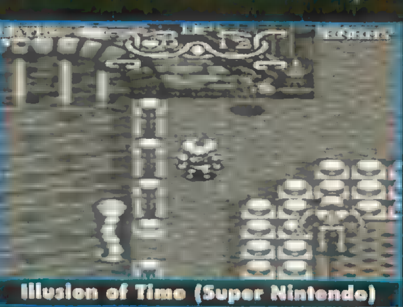
Sega Saturn mit Spiel für sagenhafte 849,-



Daytona USA (Sega Saturn)



Themepark (Super Nintendo)



Illusion of Time (Super Nintendo)



Jungle Strike (Super Nintendo)

Super Nintendo

Titel	Preis
S.N. More Fun Set	299,-
Action Replay Pro 2	99,-
Game Saver	89,-
Arcanizer 2	99,-
Addams Family Val.	119,-
Blackhawk	109,-
Crazy Chase	109,-
Demons Crest	129,-
Dino Dini Soccer	49,-
Donkey Kong Country	129,-
Earthworm Jim	119,-
F-1 Championship	119,-
Flintstones the Movie	109,-
Ghoul Patrol	49,-
Hagane	119,-
Illusion of Time	119,-
International Superstar Soccer	119,-
Indiana Jones	79,-
Jelly Boy	109,-
Judge Dredd	119,-
Jungle Strike	109,-
Justice League	109,-
Legend	49,-
Lothar Matthäus Super Soccer	119,-
Mr. Tuff	114,-
Mickey Mania	79,-
NBA Jam Tournament	129,-
Pac-Man 2	114,-
Pagemaster	39,-
Pinball Fantasies	99,-
Shootout Soccer	109,-
Soulblazer	109,-
Spiderman TV	129,-
Star Trek Next Generation	109,-
Stargate	109,-
Star Wars Ret. of the Jedi	79,-
Street Racer	119,-
Super BC Kid	119,-
Super Turrican 2	119,-
The Mask	119,-
Theme Park	119,-
Unirally	109,-
Worlds Worst	89,-
WWF Raw Video Spielberater	19,-
WWF Raw	64,-
X-Men	129,-

Sega Saturn

Titel	Preis
Sega Saturn Grundgerät (deutsche Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartk., Controlerpad, Batterie)	739,-
Memory Card	99,-
Joypad (Sega)	44,-
Lenkrad (Aug.)	119,-
Virtua Stick	89,-
Antennenkabel mit Bildfilter	39,-
Clockwork Knight	99,-
Daytona USA	129,-
Panzer Dragoon (Aug.)	109,-
Pebble Beach Golf (Aug.)	129,-
Virtua Fighter	129,-
Victory Goal	129,-

Mega Drive

Titel	Preis
Mega Drive 2 ohne Spiel	189,-
Action Replay 2 Pro	99,-
RGB-Kabel	29,-
Addams Family Values	109,-
Adv. of Batman & Robin	109,-
Animaniacs	79,-
Alien Soldier	99,-
Asterix Power of Gods	59,-
Bubsy 2	69,-
Daffy Duck in Hollywood	89,-
Dynamite Headdy	79,-
Ecco the Dolphin 2	79,-
F1-Championship (Domark)	109,-
Flintstones The Movie	104,-
Jimmy White's Snooker	99,-
Havoc	59,-
John Madden Football '95	94,-
Judge Dredd	109,-
Justice League	99,-
König der Löwen	89,-
Landstalker	109,-
Lothar Matthäus	109,-
Mickey Mania	59,-
Mega Man Wily Wars	109,-
Mickey Mouse 2	69,-
NBA Basketball '95	89,-
NBA Jam Tournament	109,-
NHL All Stars Hockey (Aug.)	119,-
Pagemaster	59,-
Pitfall	94,-
Road Runner Desert Demol.	89,-
Rock'n Roll Racing	99,-
Samurai Shodown	109,-
Schlümpfe	89,-
Shining Force 2	99,-
Shinobi 3	49,-
Skeleton Krew	109,-
Slam Masters	139,-
Soleil	109,-
Sparkster	59,-
Spirou (Aug.)	109,-
Stargate	99,-
Story of Thor	119,-
Striker	114,-
Speedy Gonzales	99,-
Super Street Fighter 2	99,-
Theme Park	109,-
Tiny Toons All Stars	79,-
True Lies	119,-
Winter Olympics	59,-
Wayne Gretzky NHLPA	109,-
WWF Raw Video Spielberater	19,-
WWF Raw	59,-
X-Men 2	99,-

Top-Neuheiten

Mega CD

Titel	Preis
Mega CD 2 mit R. Avenger	299,-
B.C. Racers	79,-
Dungeon Explorer 2	99,-
Dungeon Master 2	99,-
Earthworm Jim Spec. Edition	109,-
Ecco the Dolphin 2	89,-
Fahrenheit CD	109,-
F-1 Beyond the Limit	99,-
FIFA Soccer	59,-
Heimdall	99,-
Jurassic Park dt. CD	89,-
Lords of Thunder	99,-
Road Rash CD	99,-
Schlümpfe CD	99,-
Shining Force CD	109,-
Soulstar	59,-
Space Adventure	99,-
Starblade	99,-
Super Strike Trilogy	99,-
Theme Park	109,-
Tomcat Alley	59,-
World Cup Golf '94	94,-

Mega 32 X

Titel	Preis
Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	359,-
B.C. Racers	119,-
Fahrenheit 32X-CD	129,-
Golf Magazin Best 36 Holes	99,-
Knuckles Chaotix	109,-
Metal Head	129,-
Midnight Raiders	129,-
Motherbase	119,-
Motocross Champ.	99,-
NBA Jam Tournament	119,-
NFL Quarterback Club	129,-
Star Wars Arcade	79,-
Stellar Assault	109,-
Supreme Warrior CD	119,-
Toughman Contest	99,-
VR-Racing Deluxe	99,-
WWF Raw	119,-

Atari Jaguar

Titel	Preis
Jaguar Grundgerät	374,-
CD-ROM	329,-
Aliens vs Predator	119,-
Cybermorph	139,-
Dragon	89,-
Fight for Life	119,-
Hover Strike	109,-
Iron Soldier	109,-
Joust	109,-
Rayman	119,-
Tempest 2000	109,-
Val d'Isere Skiing	109,-

Sony Playstation

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: JAGUAR, 3DO, NEO-GEO UND 8-BIT!

Angebot des Monats



Mega Drive: Fifa Soccer 95, NHL 95, NBA Live 95 je 59,- Super NES: Super Mario Kart, Super Mario Allstars je 64,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

0931/57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

Alle Spiele dt. Version



Das 32X kommt auf Touren: Sega arbeitet mit Hochdruck an der Umsetzung seines revolutionären 3D-Prüglers. Und fürs Mega Drive ist der Action-Knaller Indiana Jones im Anrollen.

Virtua Fighter 32X

Dürfen sich Saturn-Besitzer bereits mit einer aufgepäppelten Remix-Variante des Polygon-Prüglers vergnügen, läßt die 32X-Fassung noch immer auf sich warten. Doch langsam, aber sicher schreitet die Konvertierung ihrer Vollendung entgegen. Wir haben ein paar Screenshots an Land gezogen, die bereits erahnen lassen, das sich der kleine 32-Bit-Aufsatz vor dem großen Bruder nicht zu verstecken braucht. Alle acht Virtua Fighters treffen sich wieder, um einen erbarmungslosen Wettkampf in zahlreichen 3D-Arenen auszutragen. Auf der E3-Messe konnte man bereits sehen, daß die Kämpfer atemberaubend flüssig animiert sind und die Spielbarkeit dem Automatenoriginal recht nahekommt. In die Umsetzung eingebaut sind der Zweispieler- und der Solomodus, Sound- und Musikmenüs, diverse Schwierigkeitsgrade und verschiedene Joypad-Belegungen. Wie schon bei der exzellent gelungenen Saturn-Version wird mit effektvollen Zooms und Kameraschwenks gearbeitet. Auch an die Close-Up-Wiederholungen wurde gedacht. Wenn alles nach Plan verläuft, ist der 32X-Virtua Fighter spätestens ab September in allen Läden erhältlich.





Oben: An die Replay-Routine wurde ebenfalls gedacht

Links: Schmerzhaft: Dieser Fußkick von Kage ging direkt in die Magengrube

Mitte rechts: Grafisch kann die 32X-Version nicht ganz mit der Saturn-Umsetzung mithalten

Rechts: Neben den Standard-Optionen stehen auf der 32X-Version zusätzliche Modi zur Auswahl.



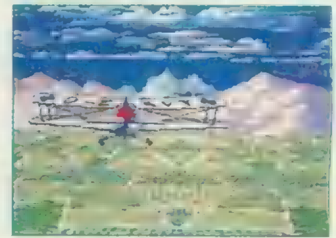


Sarah hat ebenso einige "gelenkige" Fighter-Tricks auf Lager

Indiana Jones: Greatest Adventure

Vor knapp sechs Monaten durften bereits alle Super Nintendo-Fans auf den Spuren von Mr.Jones & Co. lustwandeln. Ab Herbst ist auch die Mega-Drive-Variante der erfolgreichen Filmtrilogie erhältlich. Spielinhaltlich hat sich nichts geändert: Ihr schwingt Euch im besten *Castelvania*-Stil über zahlreiche Abgründe und durchstreift peitschenschwingend insgesamt 20 unterschiedliche Action-Szenarios. Und wer hätte das für möglich gehalten: auch alle 3D-Sequenzen wurden mit aufwendigen Programmiertricks auf Mega-Drive-Format konvertiert. Das deutsche Softwareteam Factor 5 hat sich wirklich Mühe gegeben, den Sega-Fans eine bestmögliche Konvertierung zu präsentieren. In einer der nächsten Ausgaben werden wir dem Mega-Indy etwas genauer auf den Zahn fühlen. *ws*





Indy darf nun auch auf dem Mega Drive seine Peitsche schwingen

3DO

Titel	Termin
Absolute Entertainment	
Penn & Teller	Q3/95
Activision	
Return to Zork	Q4/95
American Laser Games	
Drug Wars	Q3/95
Last Bounty Hunter	Q3/95
Mazer	Q3/95
Fast Draw Showdown	Q4/95
McKenzie & Company	Q4/95
Shoot Out at old Tucson	Q4/95
Any Channel	
PO'ed	Q3/95
Art Data	
Chess Wars	Q4/95
Domark	
Absolute Zero	Q4/95
Electronic Arts	
Foes of Ali	Q3/95
Magic Carpet	Q3/95
Nevada 51	Q3/95
NHL'96	Q3/95
Psychic Detective	Q3/95
Space Hulk	Q3/95
Shockwave II	Q4/95
Shredfest	Q4/95
Elite	
Powerslide	Q4/95
Gametek	
Baldies	Q3/95
Interplay	
Alone in the Dark II	Q3/95
Cyberia	Q3/95
Lost Vikings II	Q3/95
Rock and Roll Racing	Q3/95
Cll:Judgment Clay	Q4/95
Casper	Q4/95
Waterworld	Q4/95
JVC	
Deadly Skies	Q3/95
Varuna's Forces	Q3/95
LG Electronics	
Defcon 5: Incoming	Q3/95
Real Line	Q3/95
Fire & Ice	Q4/95
Firewall	Q4/95
Firewolves	Q4/95
Primal Rage	Q4/95
Mindscape	
Dragonlore	Q3/95
Origin Systems	
Prowler	Q4/95
Panasonic	
Ballz	Q3/95
B.I.O.S. Fear	Q3/95
Cyberdillo	Q4/95
Pixus	
Death Mask	Q4/95
Psygnosis	
Discworld	
Lemmings Chronicles	Q3/95
Readysoft	
Braindead 13	Q4/95
Robinson's Requiem	Q3/95
Dragon's Lair II	Q4/95
Rocketscience	
Cadillacs & Dinosaurs	Q3/95
Loadstar	Q3/95
Wingnuts	Q4/95
SSI	
Perfect General	Q3/95
AD&D Deathkeep	Q4/95
3DO Studio	
Bladeforce	Q3/95
Battlesport	Q4/95
Captain Quasar	Q4/95
Phoenix 3	Q4/95
Planet Strike	Q4/95

Jaguar

Titel	Termin
Air Cars	Q3/95
Arena Football	Q3/95
Atari Kart	Q3/95
Baldies (CD)	Q3/95
Battlemorph (CD)	Q3/95
Battlesphere	Q3/95
Blue Lightning (CD)	Q3/95
Charles Barkley Basketball	Q3/95
Creature Shock (CD)	Q3/95
Demolition Man (CD)	Q3/95
Dragon's Lair (CD)	Q3/95
Fight For Life	Q3/95
Flashback	Q3/95
Flip-Out	Q3/95
Highlander 1 (CD)	Q3/95
Hover Hunter	Q3/95
Hover Strike (CD)	Q3/95
Max Force	Q3/95
Myst (CD)	Q3/95
Pitfall	Q3/95
Power Drive Rally	Q3/95
Rayman	Q3/95
Rise of the Robots (CD)	Q3/95
Robinson's Requiem (CD)	Q3/95
Ruiner Pinball	Q3/95
Soul Star (CD)	Q3/95
Space Ace (CD)	Q3/95
Space War	Q3/95
Supercross 3D	Q3/95
Ultra Vortex	Q3/95
Vid Grid(CD)	Q3/95
White Men Can't Jump	Q3/95
Attack of the Mutant Penguins (CD/cart)	Q4/95
Braindead 13 (CD)	Q4/95
Defender 2000 (CD)	Q4/95
Dragon's Lair 2 (CD)	Q4/95
Highlander II (CD)	Q4/95
Starlight Bowl-a-Rama (CD)	Q4/95
Sky Hammer (CD)	Q4/95
The Realm Fighters (CD)	Q4/95
Brett Hull hockey (CD/cart)	Q4/95
Commando (CD)	Q4/95
Dactyl Joust	Q4/95
Formula Racing (CD)	Q4/95
Highlander III (CD)	Q4/95
Primal Rage (CD)	Q4/95
Varuna's Forces (CD)	Q4/95
Wayne Gretzky's NHL Hockey (CD)	Q4/95
Black ICE/White Noise(CD)	Q4/95
Deathwatch	Q4/95
Magic Carpet (CD)	Q4/95
NBA Jam T.E.	Q4/95
Dune Racer(CD)	Q1/96
Iron Soldier II (CD)	Q1/96
Alien vs.Predator: The CD (CD)	Q1/96
Mind-ripper (CD)	Q1/96
Batman Forever (CD)	Q2/96
Frank Thomas Baseball	Q2/96
Ironman/Exoman	Q2/96
Dante	Q2/96

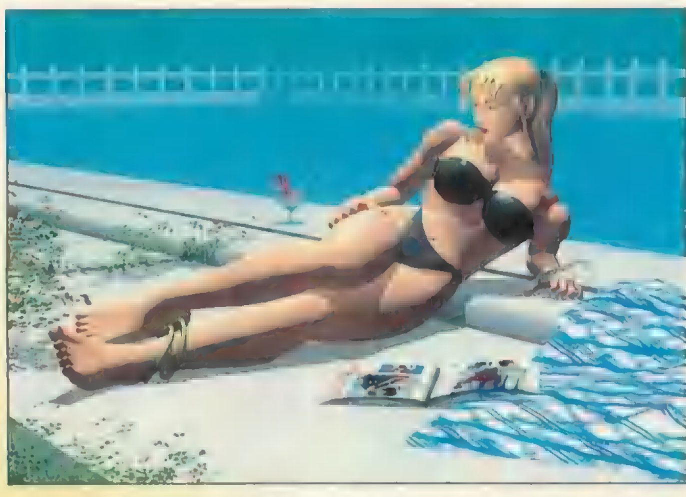


In Japan erscheinen immer mehr interessante Spiele für den Saturn. Unter anderem werden nun auch verstärkt erfolgreiche Mega-Drive-Titel umgesetzt.


Der alte Trunkenbolt Shung

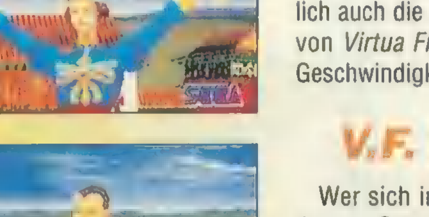
Virtua Fighter 2

Auf der Tokyo Toy Show (siehe Japan News) wurde auch der zweite Teil des Polygon-Prüglers *Virtua Fighter* als laufendes Demo gezeigt. Neben der besser getextureten Grafik konnte man, genauso wie beim Automaten, zwei neue Kämpfer ausmachen: Shung, der Kung-Fu-Opa und Leon, der Sohn eines reichen Industriellen. Die beeindruckendsten Bilder jedoch lieferten uns Vater und Tochter Cheng, die zusammen eine Bewegungssequenz mit sage und schreibe 60 Bildern pro Sekunde vollführten. Laut Sega Japan soll schließlich auch die endgültige Version von *Virtua Fighter 2* mit dieser Geschwindigkeit laufen.


Die Image-Artwork zu V.F. 2 gibt's übrigens als limitierte Gold-Disk







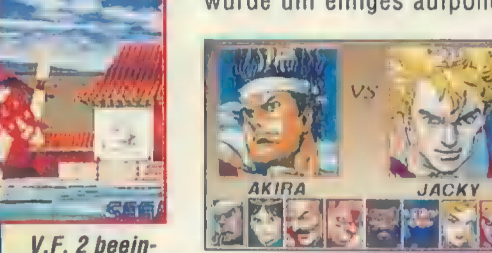


V.F. 2 beeindruckt durch schnelle Grafik und realistische Bewegungsanimation. Links oben: Pai als Image-Artwork.

V.F. Remix

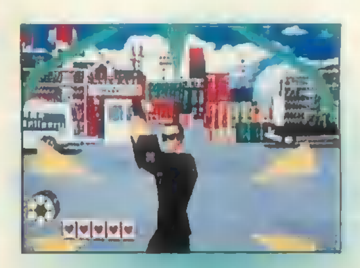
Wer sich in letzter Zeit einen Japano-Saturn angeschafft hat, wird das bereits gemerkt haben: Die limitierte *Sega-Saturn-Campaign-Box* wird zusammen mit einer neueren Version des *Virtua Fighter* ausgeliefert. Spielerisch ist diese Remix-Variante mit der alten identisch, doch die Grafik wurde um einiges aufpoliert.

Wer bereits einen Saturn besitzt, kann sich das Spiel auch separat für 3400 Yen (ca. 55 Mark) besorgen. Aber Achtung, auch *V.F. Remix* ist limitiert!





Bei V.F. Remix wurden die Original-Zeichnungen des Designers in das Auswahlmenü eingebaut. Wie bei V.F. 2 hat die Grafik eine Texture-Mapping erfahren.





V.C. wurde mit dem neuen Tool (unten) programmmiert

Virtua Cop

Ebenfalls auf der Toy Show wurde eine Umsetzung des Automatenspiels *Virtua Cop* vorgestellt. Zwar war diese (bereits spielbare) Version erst zu 20 Prozent fertiggestellt, die Grundzüge dieses 3D-Polygon-Shoot'-em Ups konnte man jedoch gut erkennen. Interessant auch, daß *Virtua Cop* das erste Spiel auf dem Markt sein wird, das mit dem neuen *Sega 3D-Game-Library*-Entwicklungstool programmiert wurde. Dieses Tool ermöglicht Saturn-Spieleentwickler den Zugriff auf vorprogrammierte Grafik-Routinen. Eine Folge wäre, übrigens genauso wie bei der Playstation, daß die Programmierer in kürzester Zeit hochwertige Spiele entwicklen können.



World Advanced Milit. Comm.

Wer *Advanced Military Command* auf dem Mega Drive schon einmal gespielt hat, weiß, daß dies eines der besten Strategiespiele aller Zeiten ist. Um so erfreulicher ist die Nachricht, daß genau dasselbe Spiel auch für den Saturn erscheinen wird. Wahlweise auf der Seite der Japaner, Deutschen oder Amerikaner bestreitet Ihr den 2. Weltkrieg mit maximal bis zu fünf Spielern mit- oder gegeneinander. Das grundlegende Spielprinzip mit den vielen militärischen und historischen Daten wurde somit beibehalten, nur diesmal kann sich auch die Polygon-Grafik wirklich sehen lassen. *World Advanced Military Command* (so heißt die Saturn-Variante) bietet somit alles, was das Strategenherz begehrt. Warten wir's ab, bis das Spiel im August für 7800 Yen (ca. 127 Mark) erscheint.



Da lacht das Strategenherz: World Advanced Military Command im Polygon-Gewand.



Interaktives Kampfmenü in einer animeoiden Welt. Blue Seed ist ja auch ein waschechter Anime.

Blue Seed

Bereits auf dem Markt hingegen ist das seit langem angekündigte Anime-Rollenspiel *Blue Seed*. Auch in diesem Spiel kommt, wie bei *Lunar*, die herkömmliche, doch beeindruckende Pixel-Grafik voll zur Geltung. Die Handlung spielt im Japan der Gegenwart, wo einen Bande von Japano-Monstern plötzlich beginnt, die Welt zu terrorisieren. Als Anführer einer Teenie-Truppe müßt Ihr versuchen, hinter das Geheimnis einer japanischen Mytologie zu kommen. Wer sich ohne Japanisch-Kenntnisse an *Blue Seed* wagt, wird somit ziemliche Schwierigkeiten haben, das Spiel zu spielen, geschweige denn die Story zu verstehen. Die schönen Zwischensequenzen hingegen könnt Ihr trotzdem bewundern ...

Lunar

Wer kennt sie nicht, die beste Rollenspielserie fürs Mega Drive. Und wer immer noch nicht genug davon bekommen kann, darf sich ab nun auf die Saturn-Version freuen. Obwohl *Lunar* für den Saturn "nur" ein Remake

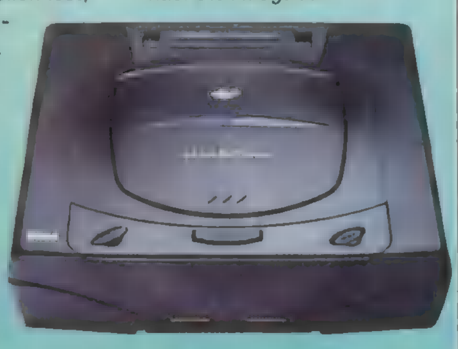




Die Story basiert auf Teil eins der MD-Version. Die Grafik wurde aber stark verbessert. Neue Helden gibt's ebenfalls.

Saturn in Deutschland!

Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, hat Sega of America ihr 32 Bit-Flaggschiff völlig überraschend vor dem geplanten September-Erscheinungstermin veröffentlicht. Sega-Deutschland und der Rest von Europa folgten nun dem Beispiel ihrer US-Kollegen und brachten ebenfalls einige Monate früher als geplant die PAL-Version des Saturns auf dem Markt. Alle Kaufhäuser und Fachgeschäfte sollten während Ihr diese Zeilen lest, die Edelkonsole bereits in ihren Regalen stehen haben. Der offizielle Verkaufspreis pendelt sich zwischen 700 und 750 Mark (ohne Spiel) ein. Die Games schlagen je nach Titel mit 90 bis 140 Mark zu Buche. Ab dieser Ausgabe werden wir alle erhältlichen Saturn-Spiele im Testteil genau unter die Lupe nehmen. Da daß Ultra 64 noch bis April auf sich warten läßt und wir Euch bei der Kaufentscheidung bereits jetzt etwas helfen möchten, starten wir in der nächsten Video Games einen großen System-Vergleichstest aller momentan erhältlichen Next Generation-Konsolen. Verpaßt also auf keinen Fall die nächste Ausgabe.



des ersten Teils (*The Silverstar*) sein wird, steht schon fest, daß zusätzliche Charaktere, Nebenhandlungen und verbesserte Grafik in die CD gepackt werden. Geplant ist das Spiel, das diesmal von Kadokawa Books vertrieben wird, noch für diesen Winter.

spielsweise an die original japanische Version von *Shinig Force* oder *Powers Kingdom* (3DO) gewöhnt ist, kann sich *Riglord Saga* für 5800 Yen (ca. 93 Mark) einmal anschauen. Alle anderen sollten doch lieber warten, bis evtl. eine Euro/US-Version zu haben ist.



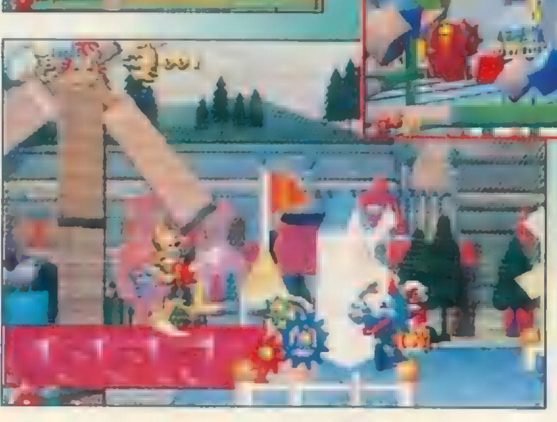
Schöne heile Polygon-Welt präsentiert uns Riglord Saga

Dieses Rollenspiel birgt viele strategische Elemente

Riglord Saga

Gänzlich in 3D-Polygon-Grafik gepackt ist hingegen das erste Rollenspiel von Sega. Hier werdet Ihr ebensowenig etwas von der Story mitbekommen, das Spielprinzip jedoch ähnelt dem eines Strategiespiels, wie z.B. *Shining Force*. Mit 13 Charaktere, von denen Ihr maximal sechs in die Truppe aufnehmen könnt, startet Ihr als Ritter Arthur (Ähnlichkeiten mit der bekannten Sage wären rein zufällig) einen Feldzug gegen eine fernöstliche Samurai/Ninja-Armee. Wer bei-







Keine Zukunftsmusik: Der PC-Hit Sim City 2000 wird sicherlich auch auf dem Sega Saturn seine Anhänger finden

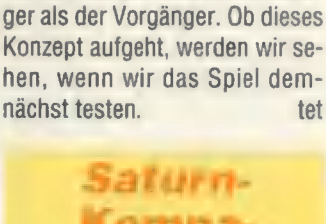
Sim City 2000

Dieses Spiel kennt wohl jeder. In der Rolle des Bürgermeisters, müßt Ihr eine Stadt heranzüchten und verwalten. Mehr gibt es zum Spielprinzip eigentlich nicht zu erklären. Was die Saturn-Variante von anderen (PC oder SNES) unterscheidet, sind die grafischen Möglichkeiten (der Saturn beherrscht ja mehr Farben). Natürlich werden wir auch darüber berichten, wenn das Spiel erhältlich sein wird

Clockwork Knight 2

Wer sich über das abrupte Ende von Clockwork Knight (siehe Test) gewundert hat, bekommt nun endlich eine Antwort auf alle Fragen über Gott und den Rest der Welt. Clockwork Knight 2 ist nämlich eine buchstäbliche Fortsetzung des ersten Teils. Doch anscheinend haben diesmal die Entwickler das Spiel besser abgestimmt. Teil zwei ist weitaus länger und actionhaltiger als der Vorgänger. Ob dieses Konzept aufgeht, werden wir sehen, wenn wir das Spiel demnächst testen. tet

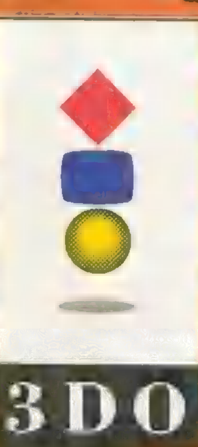
Optisch wurde C.K. 2 aufwendiger gestaltet. Und das Spiel selbst... ?



Sobald ein neues System auf den deutschen Markt kommt taucht in vielen Leserbriefen immer wieder die gleiche Frage auf: Laufen amerikanische oder japanische Saturn-Spiele auf meinem deutschen Gerät? Grundsätzlich lautet die Anwort: NEIN! Da die Hardwareentwickler von Sega wie beim Mega Drive eine Länderschutzabfrage eingebaut haben. Damit muß man sich jedoch nicht abfinden, denn seit etwa einigen Wochen gibt es den "Universal Adaptor" von Dataflash (Kostenpunkt: 79 DM), mit dem jede Saturn CD auf jedem Grundgerät läuft, egal aus welchem Herkunftsland die CD stammt. Der gleiche Effekt kann auch mit einem Hardwareumbau *erreicht* werden, wie ihn zum Beispiel Wolfsoft (Tel.: 02622-83517) oder GT-Elektronik-Schweiz (+41-61-4014171) zum gleichen Preis anbietet.

3DO™ von GoldStar:

Alles andere ist Kinderkram!



32 BIT

DEUTSCHLANDPREMIERE

Sei der Erste mit GoldStar!

Jetzt schon vorbereitet für den kommenden **64 BIT** Standard!

GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

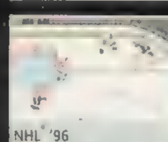
Der Interactive Multiplayer GoldStar GDO-202P wird mit FIFA Soccer im Bundle geliefert.




NEED FOR SPEED™

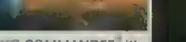

FIFA SOCCER


SHOCK WAVE™


NHL '96

ROAD RASH™

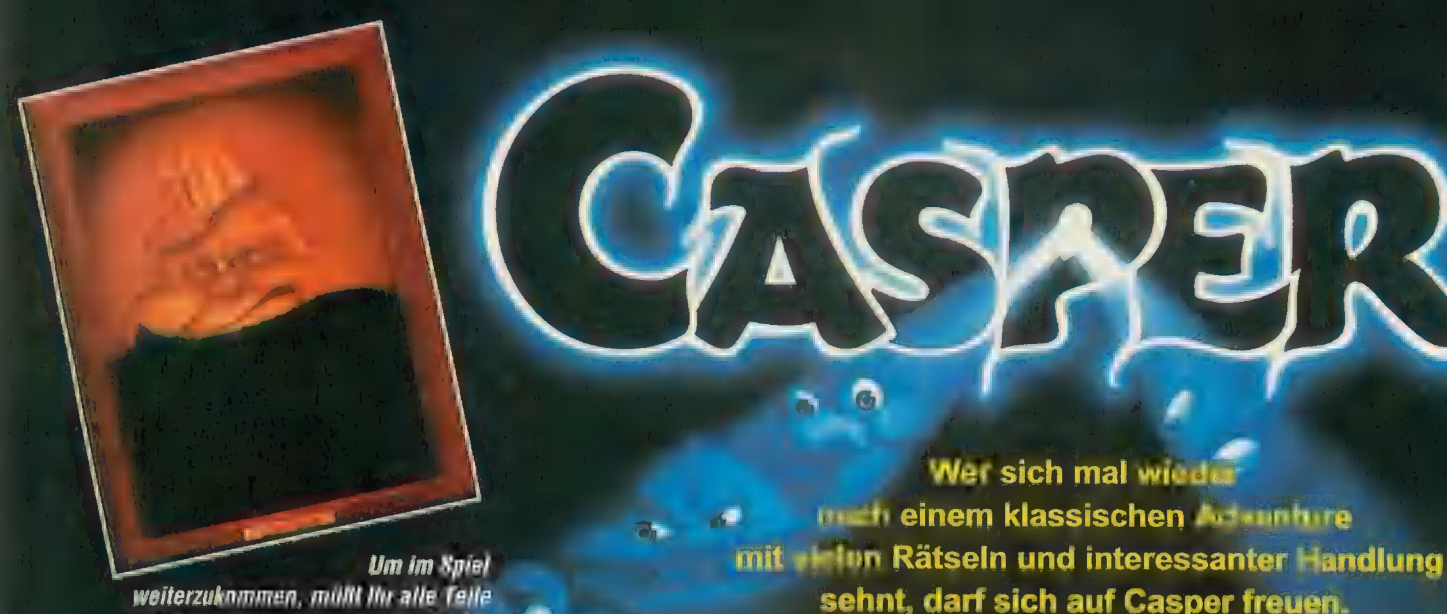

THEME PARK™



WING COMMANDER III

Der GoldStar 3DO Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde ...



LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich



Um im Spiel weiterzukommen, müßt Ihr alle Teile dieses Bildes Eures Onkels finden

Wer sich mal wieder nach einem klassischen Adventure mit vielen Rätseln und interessanter Handlung sehnt, darf sich auf Casper freuen.



An meine Haut lasse ich nur Wasser und PVC



Schon das Intro zeigt die Grafikfähigkeiten der PSX



Den Spiralenraum gibt's auch im Film

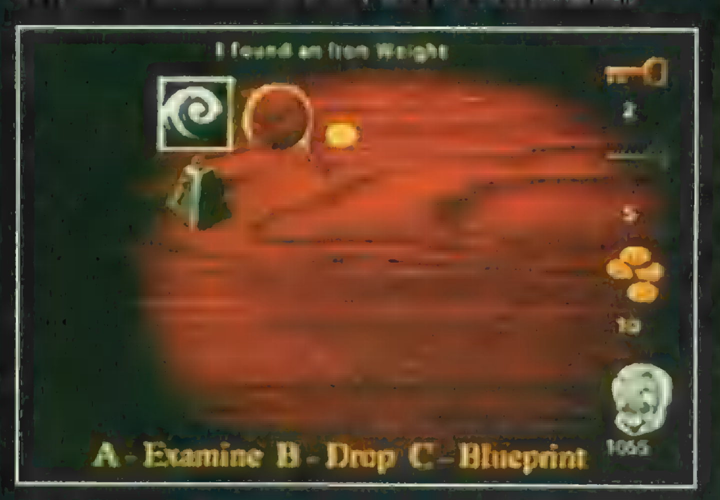
Was die neuen Konsolen betrifft, stehen bei den meisten Softwarefirmen im Augenblick gerenderte Grafiken, ellenlange Vorspänne und minutenlange gefilmte Zwischensequenzen im Vordergrund, der Spielspaß bleibt dabei oft auf der Strecke. Interplay konzentrierte sich bei der Filmumsetzung zu *Casper* nicht zuletzt deshalb besonders aufs Gameplay. Wie bei den guten alten 16-Bit-Adventures, z.B. Legend of Zelda oder den PC-Klassikern von LucasArts (Secret of Monkey Island, Maniac Mansion 1 + 2), sucht Ihr verschiedenste Gegenstände, Geheimtüren, Schatzkisten und Hinweise, die Ihr dann an anderer Stelle verwenden müßt.

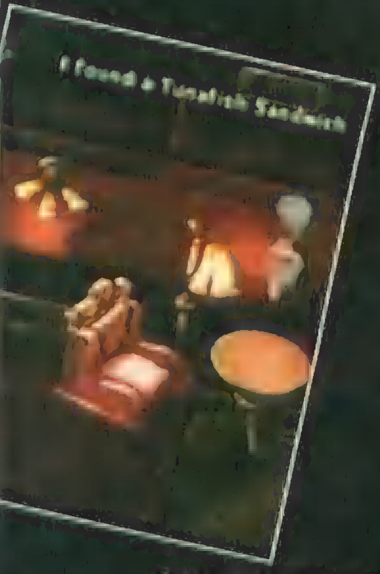
Die *Casper*-Welt beschränkt sich auf das Heim des kleinen Geistes, Whipstaff Manor, ein baufälliges Schloß, das der niedliche Held zusammen mit seinen drei Onkeln, Stretch, Stinky und Fatso bewohnt. Als die böse Carrigan Crittenden das Haus erbt, ist die friedliche Zeit jedoch vorbei. Denn die neue Besitzerin hat überhaupt kein Verständnis für die seltsamen Scherze der vier Gespenster und engagiert deshalb Dr. James Harvey, einen bekannten Geisterjäger, um den vier Nervensägen den Garaus zu machen. Dr. Harvey zieht also zusammen mit seiner pupertären Tochter Kat (Christina Ricci, die in beiden Addams-Family-Filmen Wednesday Addams spielte) in Whipstaff Manor ein, und der Spaß beginnt. Während sich Casper in erster Linie für Kat interessiert und ihr begeistert das Schloß mit allen gruseligen Details zeigt, kümmern sich seine drei Onkels "liebevoll" um Dr. Harvey. Zu dem Chaos gesellt sich auch noch Carrigans Kumpan Dibs (gespielt von Eric Idle, einem ehemaligen Mitglied der Monty-Python-Truppe).

Doch zurück zum Spiel: Als

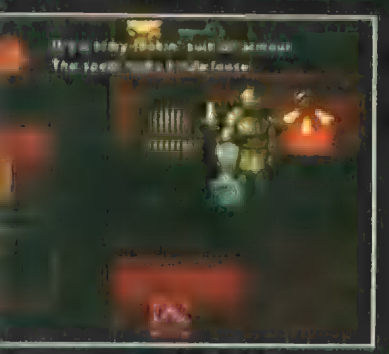


Das Inventory zeigt Euch alle Gegenstände, die Ihr schon gefunden habt, was Ihr damit anstellen könnt, müßt Ihr selbst rausfinden





Casper hat gerade ein Thunfischbrötchen (Semmel für Bayern) aufgesammelt



... Ritterrüstung verbirgt ein Geheimnis

Casper durchstöbert Ihr Whipstaff Manor, nehmt die unterschiedlichsten Gegenstände auf und löst knifflige Rätsel. Seltsamerweise kann unser Held im Spiel nicht durch Wände gehen (in der Geisterschule nicht aufgepaßt, wie?), dafür benutzt er die zahlreichen Luftschächte zur schnelleren Fortbewegung. Die meisten Objekte verbergen irgendein Geheimnis, z.B. lassen sich die Speere von Ritterrüstungen manchmal bewegen und öffnen so Geheimtüren; oder hinter Bildern findet Ihr Schalter oder wichtige Schlüssel. Auch Schatztruhen und verstaubte Schränke solltet Ihr genauestens unter die Lupe nehmen, denn an manchen Stellen kommt Ihr nur mit den richtigen Gegenständen weiter. Per Knopfdruck erscheint eine Aufzählung aller Objekte, die Ihr schon gesammelt habt. Hier könnt Ihr Eure Schätze genauer untersuchen, ablegen oder mit anderen Gegenständen kombinieren, um vielleicht etwas Neues zu schaffen. Grafisch hebt sich *Casper* deutlich von den Render-Spektakeln der letzten Monate ab. Die detaillierte Grafik wurde noch in alter Manier gezeichnet, trotzdem merkt man, daß man es mit einem 32-Bit Spiel zu tun hat. *Caspers* Sprite z.B. wirkt während des gesamten Spiels halb durchsichtig, wie man es von einem Geist halt erwartet. Natürlich wollten die Entwickler nicht völlig auf digitalisierte Zwischensequenzen verzichten, was jedoch den Spielfluß nicht sonderlich stört.

Casper soll im dritten Quartal für Playstation, Saturn, 32X und 3DO erscheinen, die Bilder stammen alle von der PSX-Version.

Zum Abschluß liefern wir Euch noch ein paar Infos zum Film, den Ihr Euch unbedingt ansehen solltet, denn er gehört definitiv zu den lustigsten Komödien des Jahres. Für die brillanten Spezialeffekte engagierte Steven Spielberg, der Produzent von *Casper*, die Genies von ILM (Industrial Light and Magic), die zuletzt in *Jurassic Park* ausgestorbene Dinosaurier zum Leben erweckten. Die vier Geister wurden komplett computergeneriert, für die vierzig Minuten Film, in denen einer oder mehrere der künstlichen Gespenster vorkommen, benötigte man insgesamt 28 Trillionen Byte Speicherplatz. Dafür wirken Casper und seine Verwandten aber auch absolut lebensecht. Obwohl sie nur aus einer sehr langen Reihe von Bytes bestehen, erscheinen sie freundlich, warmherzig und liebebedürftig, fast schon menschlich. Lang wird es wohl nicht mehr dauern, bis die Special-Effekts-Künstler Schauspieler komplett durch im Computer erschaffene Figuren ersetzen können, die dann ohne Gage und Murren die vorprogrammierte Arbeit versehen. Schöne neue Welt. *rz*

Casper-Der Film läuft seit 20.Juli in deutschen Kinos. Allein schon wegen der Spezialeffekte solltet Ihr ihn Euch nicht entgehen lassen.

Der Film +++ Der Film +++ Der Film +++ Der Film



Die 3DO-Company hat sich für dieses Jahr viel vorgenommen und werkelt mit Hochdruck an vielversprechenden Titeln. Zwei 3D-Repräsentanten haben wir uns im Beta-Stadium ausführlich angesehen.

Po'ed

Seit vor mehr als zwei Jahren die (damalige!) Mini-Sharewarefirma ID-Software die Spielewelt mit spannenden 3D-Actionspielen aufgeschreckt hat, sind Ballereien im *Underworld*-Look groß in Mode. Ungezählte Klones waren im PC-Spiele-Bereich die Folge. Der gleiche



Abgefahren: Hier greift Euch gerade ein Hinterteil auf zwei Beinen an. Zum Glück habt Ihr eine stahlharte Bratpfanne im Handgepäck.

Trend ist nun auf dem Videospielsektor zu erkennen. Die Geräte der neuen Generation verfügen über ausreichende Rechenpower, um aufwendige Texture-Mapping-Orgien mit fließenden 3D-Scrolling ansprechend in Szene zu setzen. Natürlich reicht heute das Grundrezept allein nicht mehr aus, um ein Hit-Spiel zu produzieren. Ein gut durchdachtes Level-Design und das gewisse Gameplay entscheiden darüber, ob ein Produkt dieser Strickart weitere Beachtung verdient oder nicht.

Die *Po'ed*-Entwickler haben sich deswegen etwas mehr Gedanken gemacht und sich einige interessante Features einfallen lassen, die in diesem Genre bisher noch nicht zu finden waren. So ist Euer Einzelkämpfer z.B. mit einem Düsen-Jetpack ausgerüstet, das Euch nach dem 360°-Prinzip völlige Bewegungsfreiheit läßt. In zahlreichen Plattformstockwerken tummeln sich Monster, laserbewaffnete Wachmutanten und eine ganze Menge angriffslustiger Alien-Kreaturen. Die Etagen sind – bildschirmfüllend – in 3D zu sehen, am unteren Bildrand seht Ihr die Arme Eures digitalen Alter Egos samt der aktuellen Bewaffnung: Ihr fangt mit unkonventionellen Waffen wie einem Fleischerhackebeil, einer Bratpfanne oder Laserknarre an. Neue Kampfgeräte, Munitionsnachschub und Erste-Hilfe-Kästen findet Ihr unterwegs. Habt Ihr die Orientierung verloren, könnt Ihr per Knopfdruck eine Übersichtskarte aufrufen.

Die uns vorliegende Betaversion hinterließ einen vielversprechenden Eindruck. Allerdings muß noch etwas an den 3D-Routinen gefeilt werden, da das Scrolling in manchen Spielsituationen recht unsauber wirkt. Trotzdem sei ein kleines Vorfazit erlaubt: Ein Haufen Extrawaffen, ausgebuffte Gegner und umfangreiche Level-Szenarios werden Euch als zukünftige Monstersöldner vor eine spannende Aufgabe stellen.





Splatter pur: Nach ein paar Treffern zerplatzen die schleimigen Monster wie ein Luftballon







Mit Laserkanonen und Extrawaffen greift Ihr feindliche Stellungen an

Bladeforce

Im Jahre 2110 steigt die Verbrechensrate in unermeßlichem Maße an. Deshalb greift die staatliche Spezialeinheit *Bladeforce* ein. Ihr gehört zu den wenigen Kadetten, die Anfang des nächsten Jahrhunderts in diese ruhmreiche Polizeiakademie aufgenommen werden. Als Musterschüler erhaltet Ihr die ehrenvolle Aufgabe, einen Prototypen in Form eines hochtechnisierten Helikopteranzuges im Kampf gegen das organisierte Verbrechen zu testen. Wagemutig durchquert Ihr komplexe Großstadtkulissen und greift ganze Militärkomplexe an, die mit Radarstationen, Generatoren und Raketenabschußsystemen aufwarten. Ziel ist natürlich die Eliminierung sämtlicher feindlicher Gangster-Einheiten. Reichlich Extrawaffen wie Laserkanonen, Lenkraketen und Smartbombs sorgen für die notwendige Ausgeglichenheit.

3D-Studio, das interne Entwicklerteam der 3DO-Company, gönnt Euch nach *Killing Time* abermals die dritte Dimension. Das heißt aber auch, daß unser Hubi-Held nicht auf seine Füße angewiesen ist, sondern völlig frei durch die Gegend düst, was einiges an Koordinationsfähigkeiten von Euch voraussetzt. Unterwegs findet Ihr zahlreiche Extras und Spezialmunition, die Euch im Kampf gegen das Verbrechersyndikat unterstützen.

Laut Entwickler werden über 76 000 Polygone pro Level-Szenario berechnet. Ob diese Zahl stimmt, ist schwer nachzuprüfen, allerdings bewegt man sich schnell und flüssig durch die 3D-Welten. Insgesamt gibt es sieben, 3D-Umgebungen, in denen 28 Missionen untergebracht sind. Und wenn alles klappt, ist *Bladeforce* ab August in allen Läden zu finden.

ws





Zahlreiche Würfel-Container versorgen Euch mit Spezialwaffen und kostbarer Lebensenergie



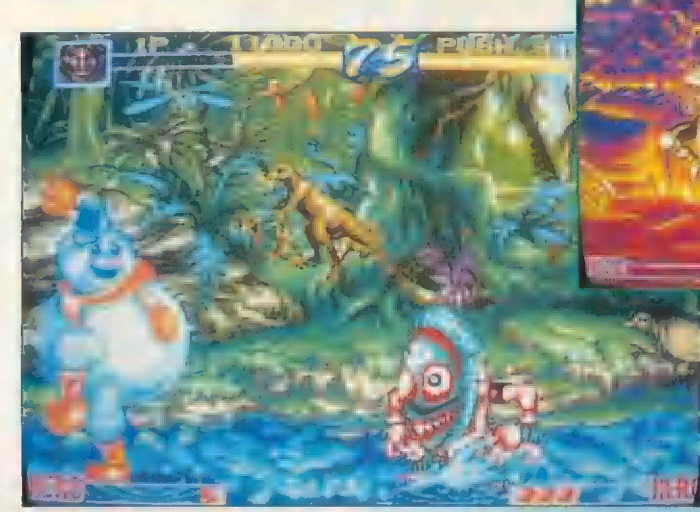
Ein aufregendes Render-Intro erzählt, wie die Zukunfts-Geschichte ihren Anfang nahm



Alpha schreckt auch vor einem vierten World-Heroes-Aufguß nicht zurück: Lest, was sich hinter dem Zusatz "Perfect" verbirgt

World Heroes Perfect

Der Neo-Geo-Freak weiß natürlich, daß sich im dritten Teil namens Jet schon sage und schreibe 16 anwählbare Kämpfer die Ehre gegeben haben. In World Heroes Perfect sind's auch 16 Stück. Andere? Nein, die gleichen! Alpha besitzt doch glatt die Frechheit, nicht einen einzigen neuen Gegner, ja nicht einmal einen neuen Endboß auf die demnächst erscheinende CD zu pressen. Dafür wurden ein knappes Dutzend neuer Backgrounds spendiert, die aber nicht fest zu jeweils einem Kämpfer gehören (so konnten auch noch ein paar Stages eingespart werden, da Ihr nicht gegen alle Haudegen antreten müßt, um das Turnier zu gewinnen). An weiteren Verbesserungen (oder sagen wir Veränderungen) fällt die Hero-Leiste am unteren Bildschirmrand auf, die ähnlich der Super-Combo-Leiste bei Super Streetfighter 2 Turbo einige Eurer Special-Moves besonders durchschlagkräftig macht. Finishing-Moves haben die Designer schließlich auch noch in den mit über 260 Megs schon verdammt knapp bemessenen Speicherplatz quetschen können. Und hierin liegt auch der einzige Grund, warum Beat'em Up-Fans sich diese Scheibe zulegen könnten, da einige echt witzig aufgemacht sind: Wenn Ihr bei blinkender Lebensanzeige sowohl bei Euch als auch beim Gegner den Move korrekt eingebt (ist die Hero-Leiste auch voll, kommt der Move noch cooler), werdet Ihr Zeuge irrwitziger Aktionen: Magier Rasputin zieht seinen Kontrahenten zwecks "Vergewohltätigung" in ein Rosenbeet. Cyber-Soldat Brocken sprengt sich selbst in die Luft und Wikinger Erik hetzt sein Haustier auf Euch. Doch so witzig diese Moves in Szene gesetzt wurden, muß man sich schon fragen, was ADK mit diesem Spiel angesichts der erdrückenden Konkurrenz auf dem Neo Geo eigentlich bezwecken will. Anstatt ein Prügelspiel nach dem anderen der gleichen Serie herauszubringen, sollten sie lieber mal Magician Lord 2 aus der Mottenkiste holen (soll seit über einem Jahr fertig sein!). Ein Wertungskasten folgt allerdings erst, sobald die offizielle CD erscheint, da wir ab sofort nur noch die Heimversionen bewerten. *rk*


Ratet mal, wer sich hinter dem Schneemann versteckt!

Miss Janne packt bei brodelnder Lava Ihren Super-Move aus

Ninja Fuuma läßt die Feuerwalze rollen


Willst Du wohl in mein Rosenbee(t)tchen kommen...


...und die Herzen steigen auf!

Brockens Devise: Erstmal den Periskop-Schädel ausfahren...

...Kuckuck: Hier ist die Bombe...

...und schon gibt's ein paar Pyramiden weniger!


Erik hat seinen Eismeer-Wal selbst in Dschungel-Gefilden zur Unterstützung dabei

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



[illegible] einen völlig [illegible] nach London aufge[illegible] ([illegible]lax, eat After Eight)



Hat Rob freundlicherweise sein Auto geliehen und den kleinen Kratzer noch nicht bemerkt



Schrieb vor kurzem seine vielbeachtete Diplomarbeit: Kurvenberechnungen im samuraiten Raum

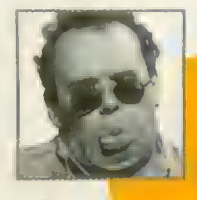




Kauft sich demnächst einen Super Game Boy, um die angekündigten Klassiker zu spielen



Die gesamte VG-Redaktion bezweifelt inzwischen stark, ob Tet überhaupt eine Schwester hat



Beim Abi-Treffen gratulierte ihm sein alter Deutschlehrer zur journalistischen Karriere (Was, der?)



Bald ist sein Zivildienst vorbei, dann muß er wieder zu uns und knallhart buckeln

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(neu)	Illusion of Time	SNES
2	(2)	Die Schlümpfe	Game Boy
3	(7)	Super Mario Land III	Game Boy
4	(1)	Donkey Kong Country	SNES
5	(neu)	Mario's Picross	Game Boy
6	(6)	Donkey Kong	Game Boy
7	(5)	Die Schlümpfe	SNES
8	(neu)	Gameboy Gallery	Game Boy
9	(–)	WWF Raw	SNES
10	(4)	Secret Of Mana	SNES

Sega

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(2)	Die Schlümpfe	Mega Drive
2	(1)	König der Löwen	Mega Drive
3	(neu)	Theme Park	Mega Drive
4	(5)	WWF Raw	Mega Drive
5	(6)	Story Of Thor	Mega Drive
6	(3)	FIFA Soccer '95	Mega Drive
7	(4)	NBA Jam T.E.	Mega Drive
8	(3)	Sonic & Knuckles	Mega Drive
9	(neu)	Psycho Pinball	Mega Drive
10	(–)	FIFA Intern. Soccer	Mega Drive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits [illegible] ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Secret Of Mana	SNES
2	Donkey Kong Country	SNES
3	NBA Jam T.E.	SNES/MD
4	Earthworm Jim	SNES/MD/MCD
5	Final Fantasy 3	SNES
6	Super Street Fighter 2	SNES/MD
7	Tekken	PSX
8	Illusion of Time	SNES
9	Fatal Fury 2	SNES/Neo Geo
10	Syndicate	SNES/MD/JAG

Bitte schickt [illegible] Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Donkey Kong Land	GA	91%
2	Daytona USA	Saturn	90%
3	Syndicate	3DO	85%
4	Wing Commander 3	3DO	82%
5	Shin Shinobi Den	Saturn	82%
6	Rayman	Jaguar	81%
7	Prehistorik Man	SNES	80%
8	Virtua Fighter	Saturn	80%
9	Panzer Dragoon	Saturn	80%
10	Kirby's Dreamland 2	GA	80%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich [illegible] der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit	Wing Commander 3, 3DO
hört zur Zeit	Rolling Stones, Voodoo Lounge
Film-Favorit	Die Hard 3



spielt zur Zeit	Donkey Kong Land, Game Boy
hört zur Zeit	Outhere Brothers, Boom Boom...
Film-Favorit	Casper



spielt zur Zeit	Earthbounf, Super Nintendo
hört zur Zeit	Kelly Family, Over the Hump
Film-Favorit	Pocahontas



spielt zur Zeit	Daytona, Saturn
hört zur Zeit	Batman Forever, Soundtrack
Film-Favorit	Batman Forever



spielt zur Zeit	Bug, Saturn
hört [illegible] Zeit	Die Doofen, Lieder die die Welt
Film-Favorit	Judge Dredd



spielt zur Zeit	Shinobi, Saturn
hört zur Zeit	Outhere Brothers, Boom Boom...
Film-Favorit	Casper



spielt [illegible] Zeit	Wing Commander 3, 3DO
hört zur Zeit	Pantera, Cowboys from Hell
Film-Favorit	Die Hard 3

Kinohits des Monats

1. **Stirb langsam: Jetzt erst recht** mit Bruce Willis
2. **Harte Jungs** mit Martin Lawrence und Will Smith
3. **In The Army Now** mit Pauly Shore und Andy Dick
4. **Die Brady Family** mit Shelley Long und Gary Cole
5. **Funny Bones** mit Oliver Platt und Lee Evans
6. **Tank Girl** mit Lory Petty und Ice-T
7. **Outbreak: Lautlose Kinder** mit Dustin Hoffman
8. **Betty und ihre Schwestern** mit Winona Ryder
9. **101 Dalmatiner** Zeichentrickfilm
10. **Der bewegte Mann** mit Katja Riemann und Til Schweiger

Quelle: VG

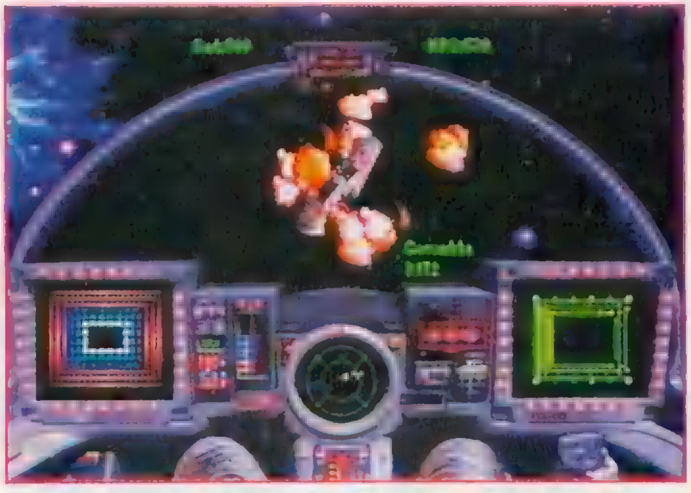
Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. **Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.**
Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.

REAL 3DO



Grafisch zweifellos der beste Wing Commander aller Zeiten



Auch im eigentlichen Spiel bietet sich ein optisch reizvolles Bild

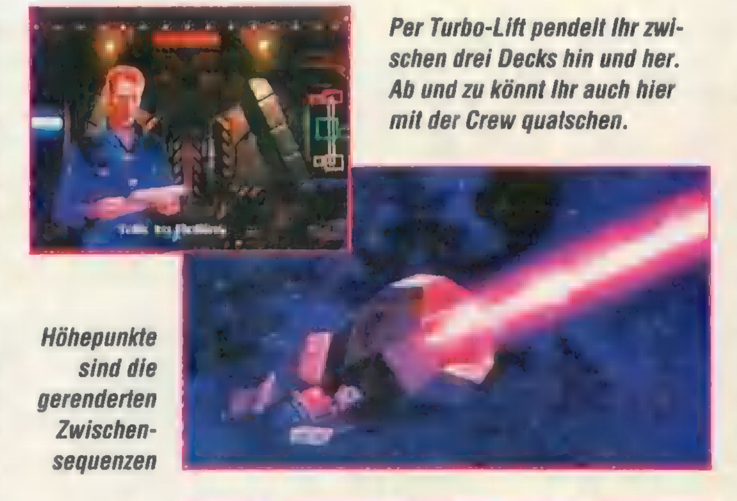
Prinz Tigerherz

Wing Commander III

VIDEO GAMES CLASSIC

Vorbei sind die Zeiten, als *Wing Commander* noch mit der "kitschigen" Comic-Feder auf den Bildschirm gezaubert wurde. Vorbei sind auch die Zeiten, als noch ein junger Schauspieler namens Mark Hamill leichtfüßig durch ein Darth-Vader-verseuchtes Universum hüpfte. Äußerlich sichtlich gealtert, hat der Ex-Luke Skywalker nun seinen Lichtsäbel an den Nagel gehängt und dafür das Kommando über eine Weltraum-Fliegerstaffel übernommen. Als *Wing Commander* (Geschwaderführer) Colonel Christopher Blair düst er von Bord des Flugzeugträgers TCS Victory los, um den Katzenwesen vom Planeten Kilrath einmal mehr eine standesgemäße Krallen-Maniküre zu verpassen. Jaja, wieder die alte Geschichte... aber im völlig neuem Gewand, denn diesmal hat Origin rund vier Millionen Dollar aus seiner Portokasse locker gemacht, um Realsequenzen in feinster Kinoqualität auf die insgesamt vier CDs zu packen (immerhin 'ne Million für jede CD!). Und diese Bilder können sich nicht nur rein optisch sehen lassen. Neben Mark Hamill zieren Berühmtheiten wie Malcom McDowell (der Bösewicht aus Star-Trek-Generations), John Rhys-Davies (der treue Gehilfe von Indiana Jones) oder Ginger Allen (ähm, die Volljährigen unter Euch werden sie vielleicht aus diesen oder jenen "Filmen nur für Erwachsene" kennen) die gerenderten Hintergrundgrafiken. Das Spielprinzip hingegen scheint offensichtlich so sehr "ausgereift" zu sein, daß die Entwickler (außer der optischen Präsentation) es nicht für nötig hielten, irgendetwas zu verändern. Nach den einleitenden Filmsequenzen befindet Ihr Euch im 3D-Cockpit Eures Jägers und schießt mit den Erzfeinden, den Kilrathis, um die Wette. Meistens besteht eine Mission aus mehreren Raumabschnitten, wo Ihr bestimmte Aufträge erfüllen müßt und zwischen denen Ihr per Autopilot hin und her springen könnt, nachdem ein entsprechender Abschnitt gesäubert wurde. Ist eine Mission komplett beendet, kehrt Ihr an Bord der TCS Victory zurück, wo Ihr Euch mit einzelnen Crew-Mitgliedern interaktiv unterhalten dürft. Dies ist wichtig, vor allem um die Motivation der Mannschaft aufrecht zu erhalten und die Story voranzutreiben, die je nach Eurer Leistung oder Handlungsweise anders verläuft. Auf der TCS Victroy gibt es dafür entsprechende Decks und Räume, die Ihr via Turbo-Lift erreichen könnt. Natürlich dürft Ihr auch in die Bord-Bar, wo unter anderem die Abschuß-Liste ausgehängt ist. Diese bescheinigt Euch Eure bisherige Leistung, aber leider gibt es keine Beförderungen mehr. Offensichtlich habt Ihr als Colonel die Aufstiegsleiter bereits bis zur Spitze erklommen. Sind die Decks

Im Grunde nichts anderes als ein Wing Commander: Shoot'em Up-Missionen wechseln sich mit Zwischensequenzen ab

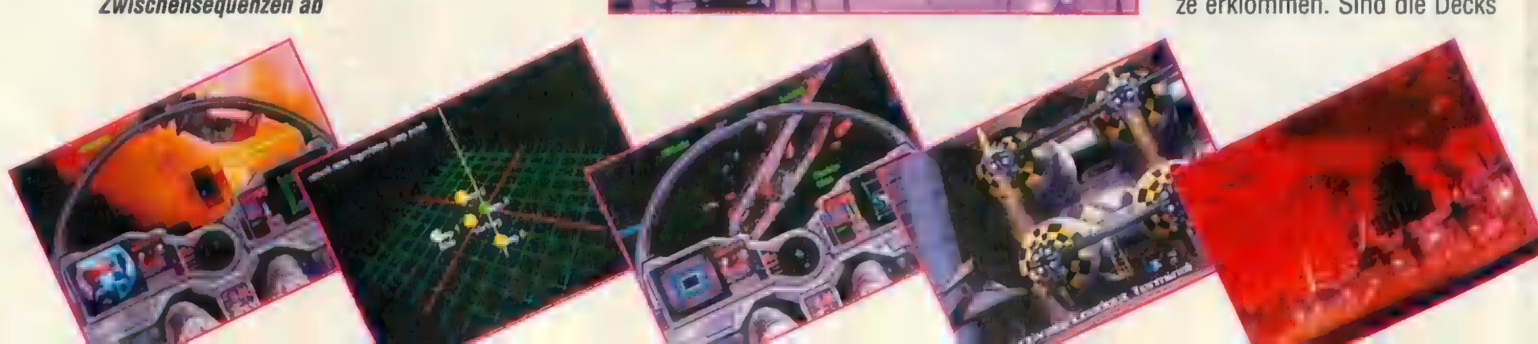


Per Turbo-Lift pendelt Ihr zwischen drei Decks hin und her. Ab und zu könnt Ihr auch hier mit der Crew quatschen.

Höhepunkte sind die gerenderten Zwischensequenzen



In der Bordschenke trefft Ihr Eure Mannschaft





Nach dem Briefing könnt Ihr Euch einen Wingman aussuchen


Kein Grafikfehler: Sogar durch einen Gasnebel führt die Reise

durchkämmt, müßt Ihr Euch beim Commandanten zum Briefing melden, wo Euch der bevorstehende Einsatz bildlich auf einer taktischen 3D-Karte vor Augen geführt wird. Nachdem Ihr einen Wingman ausgewählt habt, geht's hinaus ins All, vorausgesetzt, Ihr wollt im Flugdeck keine weiteren Modifikationen an der Bewaffnung durchführen. Ihr könnt natürlich auch den Flugzeugtyp wechseln, je nachdem welcher Euch im Simulations-Trainer eben am besten gefallen hat oder für die bevorstehende Mission am besten geeignet erscheint. *tet*


Abgeschossen: May He rest in Peace...

Wohl heute keinen Kitekat bekommen?



„Bekanntlich spalten sich bei Wing Commander immer die Geister. Die einen können nie genug davon kriegen, die anderen hingegen bemängeln das ewig monotone Herumballern. Zwar hat sich am eigentlichen Spielprinzip nichts geändert (sonst wär's ja kein Wing Commander mehr), aber diesmal können auch die Nicht-WC-Fans einmal in dieses Kinospektakel hineinschnuppern. Vor allem Freunde des interaktiven Films werden ihre helle Freude haben, denn meines Erachtens sind die Digi-Sequenzen, von denen einige durch Wahl-Icons eine Verzweigung der Handlung ermöglichen, von der optischen Qualität höher als manch dahergelaufenes Interaktiv-Spiel. Wenn man die Original-PC-Version (auf Pentium 75 MHz mit 8 MB RAM und SVGA-Auflösung) zum Vergleich heranzieht, werdet Ihr erstaunt feststellen, daß die Bildqualität auf dem 3DO sogar noch besser wirkt. Auch im Shoot'em Up-Teil sind keine nennenswerten Ruckelbewegungen zu erkennen, welche sich auf den meisten PCs leider immer wieder störend bemerkbar machen. Wer zudem noch ein originell innovatives Spielsystem erwartet, wird aber jäh enttäuscht. In den knapp 50 Missionen macht Ihr nichts anderes als im leeren Weltraum auf böse Kilrathis zu schießen. Und ohne Flight-Stick wird die Ballerei zur Tortur. Die vielen Funktionen wie Kommunikation, Lock-On oder Waffenwechseln können nur über Tastenkombinationen angewählt werden, woran man sich erst gewöhnen muß. Wem das nicht stört, kann sich ruhig das Teil schnappen. Und überhaupt, für mich als WC-Fan steht schon einmal fest: WC 3 ist eines der besten Spiele das es fürs 3DO zu kaufen gibt!“






Oben: Je nach dem, wen Ihr zur Braut nehmt, ändert sich (mitte und unten) Euer Partner in der Endsequenz.
Im Spiel sind viele solcher Optionen eingebaut.

System: 3 DO
Spieletyp: Weltraumabenteuer
Megabit: 4 CDs
Hersteller: Origin/EA
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Flightstick, Dolby Surround
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	89%
Musik:	80%
Soundeffekte:	88%

Spielspaß 82%

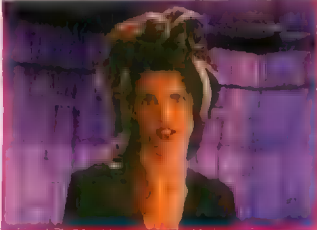
REAL 3DO

Zur Hölle...
Hell

Held zu sein, ist schwer. Besonders, wenn man im Jahre 2094 lebt und für eine geheimnisvolle Sektenpartei namens "Hand of God" als Geheimdienstler tätig ist. Diese Partei hat nämlich beschlossen, zwei seiner fähigsten Mitarbeiter, Gideon und Rachel, ins Jenseits zu befördern. Ohne zu wissen, warum sie nun gejagt werden, entgeht das Pärchen nur knapp einem Attentat. So beschließen sie, der Sache auf den Grund zu



Cyberspace: Man klickt sich eben durchs Leben



Oh, Stefanie. Laß mich dein Elektronen-Diffusor sein ...

gehen. Mit Hilfe eines Informantenfreundes tauchen sie unter und beginnen auf eigene Faust über die Partei und sich selbst Ermittlungen einzuleiten. Bis sie irgendwann erfahren, daß sie in der Vergangenheit einer Gehirnwäsche unterzogen wurden. Wahlweise als Gideon oder Rachel dürft Ihr Euch per Joypad- bzw. Mausklick durch eine düstere Endzeit-Polygonwelt hindurcharbeiten, um nach sachdienlichen Infos und Items zu suchen. Der Ort des Geschehens beschränkt sich auf die Hauptstadt Washington. So müßt Ihr z.B. in die strenggeheimen Etagen des Pentagon hineinschnüffeln oder ein paar Cyber-Punker, die in einer futuristischen Spielhölle herumlungern, geschickt aushorchen. *tet*



„Um Hell richtig zu genießen, müßt Ihr einen gewissen Grad an Englischkenntnissen und viel, viel Geduld mitbringen. Die ersten Stunden werdet Ihr lediglich damit verbringen, interaktiv gesteuerte Polygonfiguren zum Sprechen zu bringen und ihnen zuzuhören. Erst viel später im Spiel könnt Ihr Eure Adventure-Gelüste voll ausleben. Dann nämlich gesellen sich Freunde hinzu, die Euch auch spezielle Fähigkeiten und Items zur Verfügung stellen. Ungeduldigen Action-Freaks wird derweilen schon die Lust am Spielen (bzw. an den ewig langen Sprachsequenzen) bereits vergangen sein. Einzig die digitalisierte Schönheit Stefanie Seymours könnte Euch noch in den Bann ziehen. Aber bis dahin müßt Ihr Euch mit den gerenderten und unwirklichen Gestalten aus der Take 2-Polygonkiste begnügen. Wer hingegen auf knifflige Detektiv-und Rätselspiele steht, ist mit Hell gut bedient."

System: 3DO
Spieletyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Take 2
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 140 Mark

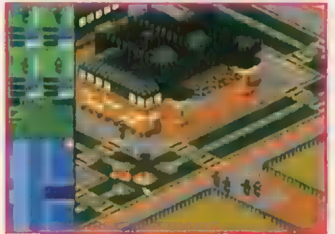
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	79%
Musik:	73%
Soundeffekte:	76%

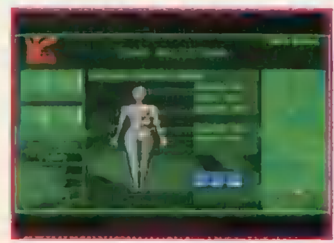
Spielspaß 74%

Firmenpolitik
Syndicate

Getreu dem Motto "Big Brother's watching you" geht es in eine zukünftige Zeitepoche, wo Wirtschaftsgiganten sowohl wirtschaftlich als auch politisch das Sagen haben. Kriege werden vornehmlich mit einer Handvoll mechano-humanoider Söldner ausgetragen. Ihr aber sitzt mehr oder weniger gemütlich im Chefsessel eines solchen multinationalen Mammutkonzerns, und strebt die Weltherrschaft an. Eure Exekutive, eine Truppe bestehend aus vier Mann (oder Frau), soll in 50 Missionen jeweils 50 Regionen dieser Erde unter Eurer Fahne vereinigen. Dazu habt Ihr Waffen, künstliche Körperprothesen, die dazugehörigen Forschungs- und Entwicklungsprojekte und eine Menge Kohle zur Verfügung, die Ihr später als Steuern in den besetzten Gebieten eintreiben wer-



Das Bildschirm-Menü wurde überarbeitet



Hier könnt Ihr wie üblich die Ausrüstung zusammenstellen

det. Im Briefing werden Eure Leute sodann mit delikaten Missionen wie Massenhypnotisierungen, Entführungen und Liquidierungen eingedeckt. Die Verhaltensweise Eurer Mannschaft kann über Parameter fein abgestimmt werden. Nach erfolgreichem Abschluß einer Mission, die normalerweise aus einer Reihe von Aufgaben besteht, zieht Eure Finanzabteilung gnadenlos Bilanz. *tet*



„Wenn man die Syndicate-Umsetzungen auf diversen Konsolen miteinander vergleicht, stellt man doch ziemliche Unterschiede fest. Die Grafik ist natürlich feiner als bei den 16-Bit-Versionen. Die Spielbarkeit jedoch leidet genauso wie beim direkten Konkurrenten Atari an den eingeschränkten Eingabemöglichkeiten. Da hat's der PC schon einfacher mit seiner Maus. Aber abgesehen davon, ist die vorliegende Version vom Spielprinzip her nahezu identisch zu seines Original. Die Grafik gibt sich im gewohnten 3DO-Standard detailliert und stimmungsvoll. Das gilt auch für den Sound, der in digitalisierter Form auf die CD gepreßt wurde. Leider machen sich die langen Nachladezeiten unangenehm bemerkbar. Die schlechte Steuerung wird Euch einiges abverlangen. Für Freunde des Action-Strategiespiels ist Syndicate ein Titel, den man in seiner Spielesammlung haben muß."

System: 3DO
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

VIDEO GAMES CLASSIC

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	77%
Musik:	68%
Soundeffekte:	78%

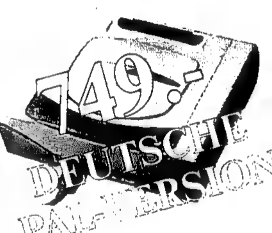
Spielspaß 85%





NEO GEO CD	3DO FZ10	SATURN	PLAYSTATION	PARTYVISION
599.- dt oder us inkl. Spiel	999.- us. inkl. Spiel	749.- DEUTSCHE PAL-VERSION	899.- jp NTSC inkl. Spannungswandler	2490.- für alle Import-Maschinen
ab DM 29.- monatl. mit aRJay-Finanzierung	ab DM 48.- monatl. mit aRJay-Finanzierung	ab DM 36.- monatl. mit aRJay-Finanzierung	ab DM 43.- monatl. mit aRJay-Finanzierung	ab DM 119.- monatl. mit aRJay-Finanzierung







Die aRJay-Ratenfinanzierung - Effektiver Jahreszins: 13.9% - Laufzeit 12 oder 24 Monate
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen bei uns an - Unverbindlich!

0221 - 12 10 67

BESTELLUNGEN AB DM 300.- SIND VERSANDKOSTENFREI !!!

NEO GEO CD

Aerofighters II	129.00
Alpha Mission II	99.00
Art of Fighting I	119.00
Art of Fighting II	139.00
Baseballstars II	109.00
Blues Journey	119.00
Double Dragon	139.00
Fatal Fury I	109.00
Fatal Fury II	119.00
Fatal Fury Special	139.00
Fatal Fury III	149.00
Galaxy Fight	139.00
King of Fighters ´94	149.00
King of Monsters II	109.00
Last Resort	109.00
Magician Lord	139.00
Mutation Nation	139.00
NAM 75	99.00
Puzzle Bobble	139.00
Robo Army	139.00
Samurai Shodown I	129.00
Samurai Shodown II	149.00
Savage Reign	149.00
Sengoku I	139.00
Sengoku II	119.00
Street Hoop	139.00
Super Sidekicks I	139.00
Super Sidekicks II	119.00
Top Hunter	129.00
Viewpoint	129.00
Windjammers	139.00
World Heroes II Jet	139.00

NEUHEITEN

Battle Volleyball	139.00
Crossed Swords II	139.00
Panic Bomber	139.00
Pulstar	139.00
Super Sidekicks III	139.00

SEGA SATURN

Grundgerät dt PAL 50Hz inkl. 1 Joypad	749.00
Daytona USA dt	139.90
Victory Goal dt	139.90
Virtua Fighter X dt	139.90
Grundgerät us NTSC 60Hz inkl. Virtua Fighter X, Joypad & Spannungswandler	949.00
-zzgl. RGB-Umbau	+100.00
Joypad (standard)	44.90
Joyboard	89.00
Memory Card	109.90
6-Player-Adapter	79.90

Finanzierungsbeispiele für den SEGA SATURN:
Die folgenden Preise für SATURN-Artikel sind gerundete DM-Werte bei einer Laufzeit von 24 Monaten und einem effektiven Zins von 13,90 %:

Saturn Grundgerät inkl. Joypad & Scart-Kabel	monatl. 35.60
Daytona USA	+ 6.60
Victory Goal	+ 6.60
Virtua Fighter	+ 6.60
Lenkrad	+ 6.20
Backup Memory Card	+ 5.20
Joypad	+ 2.10
Joyboard	+ 4.20
6-Player Adapter	+ 3.80

Natürlich können Sie auch nur Software finanzieren lassen. Mindestbestellwert DM 500.-!

SONY PLAYSTATION

Grundgerät jp NTSC 60HZ inkl. Joypad & Spannungswandler	899.00
Grundgerät jp RGB 60Hz inkl. RGB-Kabel, Joypad, und Spannungswandler	999.00
Joypad (standard)	79.90
Joypad (NeGcon)	139.90
Joyboard (Hori)	189.00
Memory Card	69.90

Playstation Spiele am Lager!

PANASONIC 3DO

3DO FZ-10 NTSC	999.00
3DO FZ-10 RGB	1099.00
3DO FZ-10 PAL	999.00
Joypad	89.90

ATARI JAGUAR

Fragen Sie auch nach unseren Jaguar Neuheiten!!!

SPEED IT UP...!

- KEINE Adapter mehr nötig!
- ALLE Spiele sofort lauffähig!
- KEINE lästigen PAL-Balken
- 20% schneller bei 60Hz!

Jaguar	59.00
Super NES	99.00
Mega Drive I	39.90
Mega Drive II	49.90
Neo Geo CD	99.00

Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Scart Kabel...
...natürlich bei uns erhältlich!

MAGAZINE

Edge uk	18.00
EGM us	17.50
EGM II us	17.50
Ultimate Future Games	16.00

SUPER NES

Earthbound us	139.90
Fatal Fury Special dt	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Firemen dt	129.90
Illusion of Time dt	109.90
Jungle Strike	119.90
Kirby Dream Course us	119.90
Lothar Matthäus dt	119.90
NHL-Hockey ´95 dt	*89.90
Ogre Battle us	139.90
Theme Park dt	119.90
Turrican II dt	119.90

Weitere SNES-Titel am Lager

!! ANGEBOTE FÜR 49.90 !!

Biker Mice dt	*49.90
Ghoul Patrol dt	*49.90
Lord of the Rings us	*49.90
Micromachines dt	*49.90
Pac-Attack	*49.90
Rise of the Robots dt	*49.90
Shaq Fu dt	*49.90
Vortex dt	*49.90

*nur solange Vorrat reicht
fragen Sie auch nach weiteren Angeboten für das Super NES

Super NES Grundgerät inkl. 50/60Hz Umbau, Schachtverlängerung, Garantie	289.00
Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90

Action Replay Pro II dt	[illegible]
Game Saver dt	[illegible]
Joypad dt	[illegible]
RGB-Kabel dt/us/jp	[illegible]
- in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz mit ausführlicher Anleitung (für Bastler)	69.00

32X

32X-Adapter dt	*299.00

32X-Spiele am Lager
*nur solange Vorrat reicht

MEGA DRIVE

Fragen Sie nach unseren Mega Drive Neuheiten!!!

!! ANGEBOTE FÜR 39.90!!

Castlevania dt	*39.90
Dynamite Headdy dt	*39.90
Hyperdunk dt	*39.90
Rise of the Robots dt	*39.90

*nur solange Vorrat reicht

aRJay-Games
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

ATARI JAGUAR



Absturzgefahr: Rayman versucht sich hier als tollkühner Flieger



Ein Saxophon-Obermotz spuckt hier verdammt große Töne

Zuckersüß
Rayman

Hauptdarsteller *Rayman* lebt in einer wunderbaren Welt, wo sich die Bäume, die Blumen und alle Lebewesen in Frieden entfalten. Die Ausgewogenheit dieses Paradieses wird von einem riesigen Atom erhalten, das aus dem großen Protoon und tausenden von kleinen Electoons besteht. Eines Tages klaut der schreckliche Mr. Black das wichtige Protoon. Die dadurch aus dem Rhythmus gekommenen Electoons zerstreuen sich in alle Richtungen, und die um ihre natürliche Harmonie beraubte Welt wird zum Schauplatz sonderbarer Phänomene: bösartige Geschöpfe erscheinen und nehmen alle Electoons gefangen. Um das Gleichgewicht der Welt zurückzubringen, macht sich Rayman auf den Weg, alle Electoons zu befreien und sich Mr. Black in einem allerletzten Kampf entgegenzustellen. *Raymans* Gliedmaßen setzen sich aus frei beweglichen Einzelteilen zusammen. Unterwegs bekommt Rayman von einer Fee neue Fähigkeiten verliehen. Neben der Flugfaust, die der Star als Waffe einsetzt, lernt er später zu klettern, zu rennen und kann mit seinem Propellerhaarschopf gar durch die Lüfte schweben. Insgesamt gibt es sechs große Levels, die in jeweils vier Sub-Stages unterteilt sind. Unterwegs begegnet Ihr über 50 unterschiedlichen Feindkreaturen, die Euch ans Heldenleder wollen. Traditionell wird jeder Level von einem riesigem Obermotz bewacht, der erst nach schlagkräftigen Argumenten widerwillig den Weg freimacht. ws







Rayman muß seine Electoon-Freunde aus unzähligen Käfigen befreien



super

„Ein High-Speed-Hüpfspiel, wie es Sonic darstellt, darf man sicherlich nicht erwarten. Trotzdem ist Ubisoft mit Rayman ein großer Wurf gelungen. Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle Jump'n'Run-Herzen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre. Grafisch tummeln sich die Niedlich-Sprites in der Oberklasse: Tolle Animation, liebevoll gestaltete Hintergründe und ulkige Feinde halten das Spielerauge bei Laune. Lediglich die Musikkulisse hätte etwas opulenter ausfallen können. Einsteiger sollten sich von der schnuckeligen Grafik nicht täuschen lassen. Ohne antrainiertes Joypad-Geschick kommt Ihr nicht sehr weit. Zum Glück wurde dem Modul eine Batterie spendiert, die bis zu drei Spielstände festhält."



Rayman lernt unterwegs eine Menge neuer Fähigkeiten hinzu

System: Jaguar
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 32
Hersteller: Ubi Soft
Testversion: Ubi Soft
Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	62%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 81%

Ausgeflippt

Pinball Fantasies



Stone & Bone ist ein Leckerbissen für Horrorfans

Kunterbunt präsentieren sich die vier Flipperplattformen

Womit haben sich die Leute wohl beschäftigt, als es noch keine Videospiele gab? Richtig, sie standen stundenlang vor großen silbrigen Kästen auf vier Füßen und droschen eine Metalkugel immer wieder nach oben. Der erste Flipper nennt sich "Party Land": Ein großes Clowngesicht, ein Riesenrad und Ententargets warten hier auf den Rummelplatzkonsumenten. Der zweite Tisch ist Autofanatikern gewidmet und präsentiert sich in dementsprechendem Outfit. Das dritte Thema "Billion Dollar Gameshow" lehnt an dem TV-Vorbild "Glücksrad" an. Horrorfreunde werden an "Stone & Bones" ihre Freude haben. Auf allen Tischen warten Unmengen an Targets, Rampen und versteckten Bonuseingängen.



gut

„Die Programmierer haben sich ein paar Gags einfallen lassen, die Euch mehr Abwechslung ins Wohnzimmer-Flippern bringen. Die vielen Rampen und Targets lassen die Spieler auch bei wiederholtem Flippern ständig neue Kniffe und Punkthaschereien entdecken. Alle Themen-Tische sind abwechslungsreich gestaltet und bieten sämtliche Optionen eines Originalflippers. Selbst das Laufverhalten der silbernen Stahlkugel kommt der Realität äußerst nahe. Flippern mit bis zu acht Leute gemeinsam macht bei Pinball Fantasies gleich doppelt soviel Spaß. Im Solomodus dagegen ist die Spielmotivation deutlich geringer. Da auf dem Jaguar bis jetzt keine andere Flipper-Simulation angeboten wird, gibt es keine Alternative zu diesem Modul. Allerdings braucht man sich für Pinball Fantasies auch keine 64-Bit-Raubkatze zu kaufen."

System: Jaguar
Spieletyp: Flippersimulation
Megabit: 16
Hersteller: 21 Century
Testversion: Galaxy/Dynatex
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 71%
Musik: 64%
Soundeffekte: 55%

Spielspaß 72%

SEGA SATURN



Wer möchte da nicht mit Sarah Ringelreihen spielen?



Den Move von Akira hat Namco bei Tekken übernommen

Polygon-Hit

Virtua Fighter

Segas Beat'em Up ist nun das erste der großen drei auf den Next-Generation-Konsolen, das sich dem gnadenlosen VG-Test stellen muß. Nur allein aufgrund dieses Spiels kam der Run Ende letzten Jahres auf den Saturn in Japan zustande. Was also ist dran am Vorgänger des grandiosen VF2, das gerade in den Spielhallen für Furore sorgt? Acht aus Unmengen von Polygonen zusammengesetzten Kämpfer plus einem Endboß bieten sich dem prügelwütigen Spieler zur Auswahl. Hat man seine Wahl getroffen, kommt es zu den Duellen vor grafisch mehr oder weniger belanglosen Hintergründen. Auch Move-technisch scheint Virtua Fighter auf den ersten Blick nicht gerade der Vielfalt letzter Schluß zu sein, gibt es doch lediglich je einen Block-, Punch- sowie Kick-Button. Zusammen mit den recht zahlreichen Special-Moves habt Ihr dann aber doch eine angemessene Angriffspalette. Zu bemerken sei noch, daß Ihr Euch weder wie bei Tho Shin Den frei im Raum umherbewegen, noch die Euch passende Perspektive wie bei Tekken aussuchen könnt. *rk*

Virtua Fighter sieht zwar bei weitem nicht so gut aus wie etwa Tekken oder Toh Shin Den (beide Playstation), überzeugt aber durch seine Spielbarkeit







Katapultsprung voraus in die Magengrube: Polygone müssen das aushalten!



super

„In der Redaktion scheiden sich sich die Geister über Virtua Fighter: Während für Wolfi gilt 1. Tekken 2.Virtua Fighter 3.Tho Shin Den sieht Tet Virtua Fighter vorn und ich (der Beat'em Up-Meister, grins) wiederum bevorzuge eindeutig Tekken vor Tho Shin Den und Virtua Fighter. Warum? Nun, die Kämpfer bei Namcos Aushängeschild sind mit Texturen überzogen und wirken bei weitem nicht so klobig wie die VF-Riege. Außerdem bewegen sie sich noch eine Spur geschmeidiger als die Sega-Heroen. Tet hält dagegen, daß VF schließlich das erste Beat'em Up dieser Bauart mit über 30 Frames pro Sekunde ist, aber das erste muß ja schließlich nicht das beste bleiben. An die unbegrenzte Bewegung im Raum bei Takaras Hit haben unsere Kontrahenten aber schwer zu knabbern, wobei Tho Shin Den durch die Pad-Belegung mit Special Moves einen Tick zu leicht geraten ist. Nichtsdestotrotz ist aber letztendlich alles Geschmackssache und Ihr kauft Euch mit Virtua Fighter sicherlich ein Klassespiel, wenn's auch nicht das beste seines Genres ist: Tekken bietet z.B. mehr als doppelt soviele Fighter! Wenn Ihr also noch gar keinen Saturn habt, überlegt Euch gut, was Ihr tut! In Sachen Beat'em Ups ist die Playstation zur Zeit besser eingedeckt, da T2 und TSD 2 angekündigt sind.“

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 8

Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 80%




Die Rennstrecken mögen auf den ersten Blick phantastisch aussehen ...

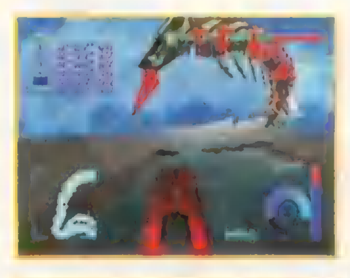

... doch spielerisch wird in Gran Chaser wenig Abwechslung geboten

SEGA SATURN

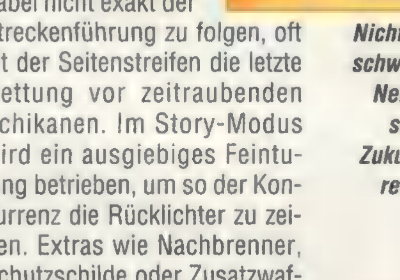
Überflieger

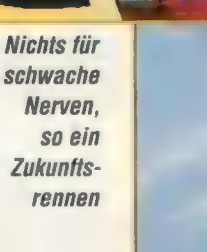
Gran Chaser

In *Gran Chaser* treffen zahlreiche außerirdische Spezien aufeinander, um einen unvermeidlichen Krieg auf elegante Weise auszufechten. Als draufgängerische Jungblut-Piloten wollt Ihr hierbei natürlich kräftig mitmischen. Ihr zwängt Euch hinters Lenkrad eines blitzschnellen High-Tech-Flitzers. Zuvor steht Euch eine "Story"-Mode oder "Free Run"-Option zur Auswahl. In letzterem Modus dürft Ihr mit einem menschlichen Mitstreiter bzw. Computergegner um die begehrte Trophäe düsen. Während des Rennens werden keine Zugeständnisse gemacht, das einzige, was wirklich zählt, sind die zurückgelegten Runden. Deswegen ist jeder Schlitten mit einem Waffensystem bestückt. Wird Euer Flitzer von einer Homing-Missile getroffen, geht kostbare Zeit und ein Häppchen vom Schutzschild verloren. Das gleiche gilt natürlich auch für die unliebsame Konkurrenz. Euer knapp über dem Boden schwebender Bolide braucht dabei nicht exakt der Streckenführung zu folgen, oft ist der Seitenstreifen die letzte Rettung vor zeitraubenden Schikanen. Im Story-Modus wird ein ausgiebiges Feintuning betrieben, um so der Konkurrenz die Rücklichter zu zeigen. Extras wie Nachbrenner, Schutzschilde oder Zusatzwaffen liegen nicht auf der Strecke verstreut, sondern müssen von Euch durch gute Plazierungen verdient werden. ws




Der Zweispieler-Split-Screen-Mode liefert leider auch nicht den gewünschten Spielspaß






Nichts für schwache Nerven, so ein Zukunftsrennen


geht so

„Nextechs Gran Chaser ist auf den ersten Blick eine willkommene Abwechslung im Rennspielbereich. Technisch läßt sich nicht viel aussetzen: das Tiefen-Scrolling ist sehr flüssig und die Grafikpräsentation bietet detaillierte Texture-Mapping-Landschaften, die zumindest nicht an dem leidigen "Pop-up"-Syndrom leiden, wie es Daytona USA schmerzlich vorzuweisen hat. Dafür läßt das Spieldesign keine große Fahrfreude aufkommen: Entweder man kommt leicht vom Kurs ab oder langweilt sich auf zehn monotonen Strecken. Die vier Sichtperspektiven sind zwar ein löblicher Einfall, tragen aber insgesamt wenig zur spielerischen Finesse bei. Und auch der Zweispieler-Modus in Split-Screen-Darstellung kann das Spiel nicht über die "Gut"-Hürde retten. Schade, denn gerade von Gran Chaser hatte ich mir mehr versprochen – wer nicht unbedingt sofort ein neues Rennspiel braucht, sollte vielleicht lieber noch etwas Geduld haben, denn Sega hat mit Hang On GP'95 und Sega Ralley zwei überaus vielversprechende Asphaltrenner in der Mache."

System: Saturn
Spieletyp: Futuristisches Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, High-Score-Speicherung,
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

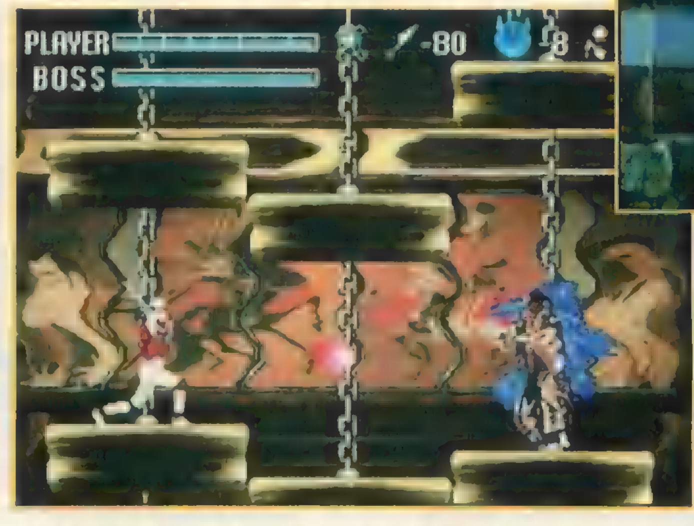
Grafik: 78%
Musik: 70%
Soundeffekte: 68%



Spielspaß 51%



Die Fahrt auf dem unterirdischen Floß gestaltet sich äußerst tückisch



An dem Typen haben wir ein Weilchen geknabbert!

Shuriken-Hagel

Shin Shinobi Den

Video Games Classic

Für das Mega Drive sind bereits zwei Teile der berühmten Kult-Serie erschienen. Zur damaligen Zeit (genau fünf Jahre ist es her) hatte das Original *Revenge of Shinobi* die Spielewelt in Aufruhr versetzt. Ein intuitiv abgestimmtes Level-Design und eine hervorragende Spielbarkeit bescherten den 16-Bit-Versionen hohe VG-Wertungen. Für die Saturn-Neuauflage hat Sega keine Kosten und Mühen gescheut und produzierte mit Leihenschauspielern einen aufwendigen Minispielfilm, der genau auf die Spielhandlung abgestimmt ist. Nach jedem geschafften Level-Abschnitt wird eine minutenlange Filmsequenz des darauffolgenden Spielgeschehens dargeboten. Die Story wurde zum Glück nicht umgeschrieben: Ein gut aussehender Samurai-Krieger macht sich mit ein paar Dutzend Shurikans und Katanka-Schwert bewaffnet auf die Suche nach der entführten Schwester. Vor dem angestrebten Happy-End warten neun harte Level, die teils in mehrere Abschnitte aufgeteilt sind. Segas Spezialität, das eindrucksvolle Parallax-Scrolling in alle denkbaren Richtungen, darf natürlich nicht fehlen. Unterwegs findet man tonnenweise Gegnern und verschiedene Behälter, die mit einem gezielten Schwertschlag leicht zu überreden sind, ihren Inhalt preiszugeben. Weitere Shurikans, etwas Lebensenergie oder ein Extraleben (falls zehn weitere Energiebälle gefunden werden) sind die lohnende Beute. Bevor Ihr Euch allerdings zu begeistert auf das vermeintliche Extra stürzt, solltet Ihr einen zweiten Blick riskieren: Nicht selten kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, die binnen weniger Sekunden explodiert. Solltet Ihr in der Nähe verweilen, droht Energieabzug. Wenn's mal allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer Superwaffe, die auf den Namen "Ninjutsu-Magie" hört, was im Grunde nichts anderes als eine Smartbomb ist. Um die Gegnerschaft in Schach zu halten, kann Euer Ninja einen Doppelsprung ausführen oder sich an den Wänden entlanghangeln und von dort abstoßen. Wird Euer Krieger trotz aller Vorsichtsmaßnahmen getroffen, verliert man etwas Energie. Passiert dies allerdings zu oft, ist ein Leben futsch. Ein Option-Menü mit einstellbaren Parametern ist auch wieder mit von der Partie. Auf eine Paßwort-Option oder Spielstandspeicherung wurde leider vollkommen verzichtet. Schade! ws



Unter lautem Gelächter haben wir Wolfi an dieser Liane (n+1)-mal abstürzen sehen. Unten: Shin Shinobi Den spielt auch in der Neuzeit



Unten: Die Video-Sequenzen kommen wirklich cool rüber und sind auch technisch nicht übel gemacht. Leider hat der Saturn beim Abspielen von Filmen leichte Probleme (etwas klobig)





An Schlagvarianten hat Shinobi einiges dazugelernt



Die Spielfiguren sind zwar klein, dafür sind aber die Backgrounds olé

SEGA SATURN



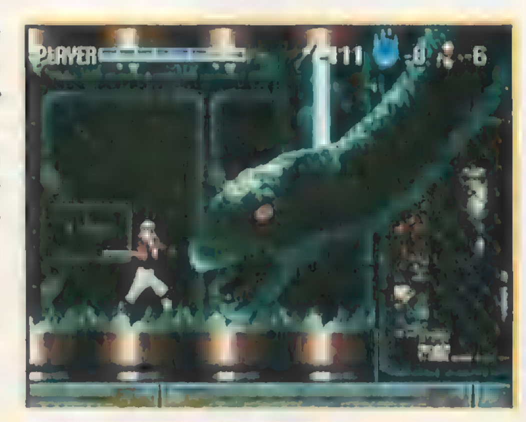
super

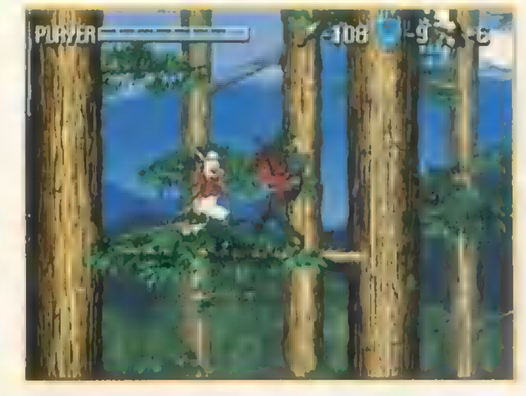
„Da ist es wieder: Das berühmte "Nostalgie-Feeling". Als alter Sega-Fan habe ich es kaum erwarten können, die Saturn-Fortsetzung in meinen Händen zu halten. Die Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um den famosen ersten Shinobi-Streich in allen Bereichen zu übertreffen. Neun ellenlange Levels, Edelgrafik bis ins Detail ausgefeilt und eine ausgezeichnete Spielbarkeit bürgen für wochenlanges Vergnügen. Für jeden Gegner, für jede auf den ersten Blick noch so unmögliche Stelle, findet sich eine entsprechende Taktik. Laufen, Springen, Schlagen und Blocken sind dank der geschickten Sechs-Button-Joypad-Belegung kein Problem. Mehrere Punkte störten mich aber ein wenig: Zum einen hat man es leider versäumt, den Schwierigkeitsgrad richtig zu justieren – einige Level sind frustrierend schwer – zum anderen gibt es keine revolutionären Neuerungen zu bestaunen. Gewiß, die Grafik hat mit digitalisierten Hintergrund-Szenarien und ebenbürtigen Gegner-Sprites mächtig zugelegt. Dennoch wollte sich nicht mehr dieses Suchtfieber einstellen, das Revenge of Shinobi einst in mir hervorgerufen hat. Und trotz perfekter CD-Klangqualität erreicht die arrangierte Musikuntermalung nicht annähernd die Genialität des berühmten 16Bit-Vorgängers. Nun noch ein paar Worte zum Thema Technik. Geboten wird wunderschönes Scrolling in alle Richtungen, kein störendes Ruckeln, kein Sprite-Flakkern trübt das Spielgeschehen. Allerdings läßt dafür die Bildqualität der Filmeinlagen schwer zu wünschen übrig, was im direkten Vergleich zu anderen CD-Konsolen nicht gerade für eine gute Videowiedergabe-Fähigkeit des Saturn spricht. Für Actionfans im allgemeinen und Shinobi-Kenner im besonderen ist Shin Shinobi Den ein wahrer Glücksgriff."



Der erste Boß streicht relativ schnell die Segel

Was unser Shinobi alles an Monstern aus dem Weg räumen muß, da kann man glatt den Hut davor ziehen!





Auch das Hangeln von Ast zu Ast gehört zu den Aufgaben eines ordentlichen Ninjas

System:	Saturn
Spieletyp:	Actionspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Dynatex
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	82%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%
Spielspaß	82%

SEGA SATURN



Die Cockpitperspektive sieht gut aus, fährt sich aber bescheiden



Mit über 300 und Bleifuß überholt Ihr auf der Geraden

Vollgas

Daytona USA

Video Games Classic

Neben *Virtua Fighter* soll vor allem *Daytona USA* als Zugpferd für den Saturn dienen. Dementsprechend durften mit dem AM2-Team auch Segas talentierteste Entwickler den Automaten-Hit umsetzen.

Nach erfreulich kurzer Ladezeit wählt Ihr im Optionsmenü zwischen drei Spielmodi, Normal, Grand Prix und Endurance, die sich nur in der Rundenanzahl unterscheiden. Der Schwierigkeitsgrad und die Stärke der Computergegner läßt sich hier in fünf Stufen bestimmen. Schon erzielte Renn- und Rundenrekorde speichert der Saturn intern ab, im Rankingmenü präsentiert Euch das Programm jeweils die 20 besten Zeiten für jeden Kurs und die Spielart. Außer dem Arcade-Mode, der exakt das Automatenvorbild simuliert, steht auch ein Saturn-Mode zur Verfügung, bei dem Ihr aus bis zu zehn Fahrzeugen wählen dürft. Allerdings müßt Ihr Euch die zusätzlichen Boliden durch gute Plazierungen verdienen, denn zu Beginn warten nur vier mittelmäßige Renner in der Garage. Die einzelnen Fahrzeuge unterscheiden sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Hand- oder Automatikschaltung. Der orangefarbene Bolide verliert außerdem kaum Geschwindigkeit bei leichten Zusammenstößen mit der Mauer, während der Grüne auch auf Rasen nicht ins Schleudern gerät. Die drei Strecken könnt Ihr auch spiegelverkehrt fahren. Und wenn Ihr im Fahrzeugauswahlmenü "Start" gedrückt haltet, kommt Ihr in den Time Trial, bei dem Ihr ohne Konkurrenten auf Rekordjagd geht. *rz*

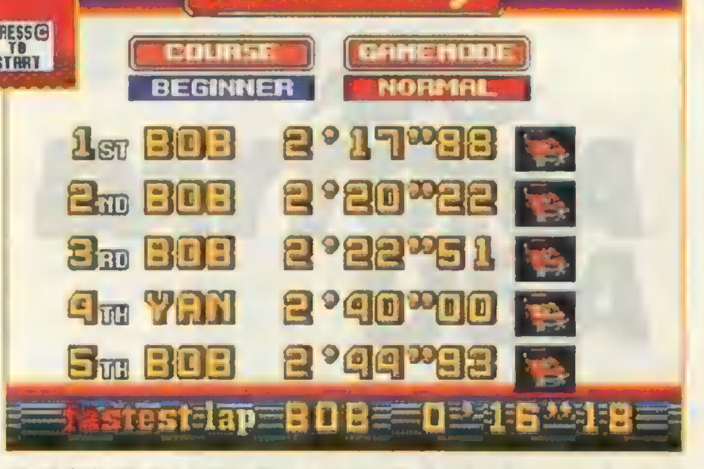




Links: Der orangefarbene Renner fährt sich am besten

super

„Je länger ich Daytona USA spiele, um so mehr begeistert es mich. Im Vergleich zu Ridge Racer (Playstation) bietet Segas Rennspiel einfach mehr Realismus und Abwechslung. Im Gegensatz zu RR kann man bei Daytona zumindest die zweite und dritte Strecke nicht mit Vollgas durchrasen, geschickter Umgang mit dem Bremsknopf ist gefragt. Für Ansporn sorgen auch die vielen Kleinigkeiten, die die Entwickler klugerweise berücksichtigt haben. Im Time Trial zeigt (und speichert) Euch das Programm Zwischenzeiten von einem Checkpoint zum nächsten, Ihr seht also genau, in welchem Abschnitt Ihr Zeit verloren habt. In den regulären Rennen beschleunigt Euer Bolide im Windschatten von Konkurrenten zusätzlich, was auch einige Hundertstel bringt. Leider bauen sich die Hintergründe manchmal erst sehr spät auf, ansonsten läßt die Grafik keine Wünsche offen. Ein Muß für Rennfreaks und der beste Grund, sich einen Saturn zu besorgen.“



16.18 Sek. für den ersten Kurs, war von Euch schon jemand schneller?

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	61%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 90%

Stimmungskiller

Clockwork Knight

Auf geht's, die Gülle in Segas Legoland ist kräftig am dampfen: Prinzessin Chelsea wurde geraubt. Als tapferer Ritter Pepparucho (und heimlicher Verehrer der blonden Maid) nehmt Ihr den beschwerlichen Weg durch ganze fünf Level auf Euch, um sie dem Nebenbuhler wieder abzunehmen. Dabei piekst Ihr den Weg mit Eurem Schlüssel frei. Die meisten Gegner zerplatzen bereits nach einem Hieb mit dem tückischen Werkzeug. Hartnäckigere Gesellen könnt Ihr auch mit Rugbys oder Geschenkpackungen, die frei herumliegen, bewerfen. Münzen sind für die Bonusrunde gut, ansonsten gibt es hin und wieder einen Schalter zum umlegen (eine kleine Rätseleinlage); Bonusräume werden auch mit besagtem Schlüssel aufgesperrt. *Clockwork Knight* ist ein klassisches Von-Links-nach-Rechts-2D-Hüpfspiel, dem ein paar nette 3D-Effekte mit auf den Weg gegeben wurden; 'Peppi' bewegt sich aber nur auf einer Ebene. *ds*



"Peppi" ganz privato: Beim Abwasch in der Küche überrascht



Hier kippt dem reudigen Ritter gerade ein Lego-Haus entgegen



geht so

„Nach dem Preview in der Februar-Ausgabe dürfte die Tendenz offensichtlich gewesen sein: it's Mist. Das Intro hat zwar Hoffnungen geweckt, stellte sich aber später als der beste Part der gesamten CD heraus. So kann man doch einfach keine neue Hardware einführen! Clockwork Knight ist viel zu kurz, inhaltlich mager, kinderleicht, kurzum ein 08/15-Spiel, dem flugs des Kaisers neue Kleider übergestülpt wurden, in der Hoffnung, daß die Untertanen nichts merken. Bitteschön, wer sich die neue Optik einen "Hunni" kosten lassen will, der soll zugreifen. Die Endgegner sind wenigstens hübsch verarbeitet und der Vorspann lohnt sich wie gesagt auch. Next-Generation-3D-Effekte kommen viel zu kurz."

System: Sega Saturn
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	70%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß **50%**

SEGA SATURN



Wird der Fire-Button länger gedrückt, gibt's einen Mega-Plasma-Strahl



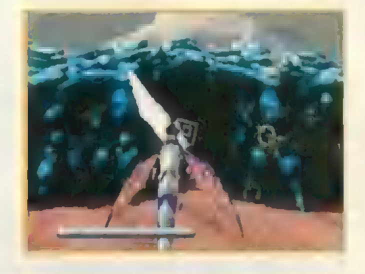
Die genialen Licht- und Schatteneffekte sind eine wahre Augenweide

Schräger Vogel

Panzer Dragoon

Jahrtausende sind vergangen seit eine einstmals blühende menschliche Zivilisation im Staub unterging. Die Zeit vergeht und die wenigen menschlichen Wesen fristen ihr Dasein in Angst vor dem allgegenwärtigen Krieg. Sie kämpfen darum, die Macht, die sie verloren haben, wiederzugewinnen. Mit einer trostlosen Zukunft vor Augen blicken die Menschen nach einem Hoffnungsschimmer zurück in die Vergangenheit. Ausgrabungen an einem antiken Turm haben den Erdenbürgern ein tödliches Arsenal gebracht, das jetzt auf ihre Widersacher gerichtet ist. Das Schicksal der Welt ruht auf den Flügeln eines gepanzerten blauen Drachens. Von hier an nehmt Ihr den Heldenplatz ein und düst auf dem Flugdrachen durch sieben feindverseuchte Level-Szenarien. Bewaffnet mit Laserkanone und mehrstufigem Fadenkreuz, nehmt Ihr gleich mehrere Gegner unter Beschuß. Ein Radar gibt Aufschluß über herannahende Feindformationen. Mit der L- und R-Taste darf man sich beliebig um die eigene Achse drehen, um eine bessere Schußposition zu erreichen. Am Ende jedes Levels versperrt ein mächtiges Feindschiff den Weg zur nächsten Episode. ws







Mit einer leicht eingeschränkten Bewegungsfreiheit muß man sich leider zufriedengeben



„Sega hat sich nicht lumpen lassen und über eine Million Dollar in die Entwicklung von Panzer Dragoon gesteckt. Das macht sich auch gleich zu Beginn in dem phänomenalen Render-Vorspann bemerkbar, der in minutenlangen Filmsequenzen das Schicksal unseres Heldensprites erzählt. Was Panzer Dragoon an 3D-Texture-Grafik- und Sound auffährt, ist schier unglaublich: Allein der pure Drachenritt schlägt in Sachen Fluggefühl nahezu alles, was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Mühelos wird im 360°-Prinzip in alle Richtungen gescrollt, während Dutzende von Sprites Euch hektisch die Feuertaste bearbeiten lassen. Lediglich ein etwas zu leicht angesetzter Schwierigkeitsgrad und ein fehlendes Extrawaffen-System sind die ernst zu nehmenden Kritikpunkte. Action-Fans die sich an diesen Mankos nicht stören und auf ein unkompliziertes Ballerspielprinzip stehen, werden mit Panzer Dragoon bestens bedient."

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 8

Grafik:	82%
Musik:	77%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 80%



In der Wüste ist Vorsicht geboten: Denn da ist der Wurm drin!



Volltreffer

Victory Goal

Segas 32-Bit-Fußball kommt standesgemäß mit imposanter Optik und für Europa angepaßten Optionen. Während man bei der japanischen Umsetzung von *Victory Goal* noch alle Teams der J-League übernehmen durfte, bietet die europäische Version zwölf Nationalmannschaften aus Europa, Nord- und Südamerika. Die Datenbank mit allen Spielern der japanischen Liga fehlt völlig. Neben den üblichen Freundschaftsspielen stehen Euch auch zwei Liga-Modi zur Auswahl, die sich nur in der Anzahl der auszutragenden Spiele unterscheiden. Beim Turnier-Mode treten bis zu zwölf menschliche oder computergesteuerte Teilnehmer im K.o.-System gegeneinander an.



„Von der Stimmung her kommt Victory Goal sicher nicht an FIFA Soccer für 3DO, das bislang beste 32-Bit-Fußball, heran. Auch grafisch fällt Segas Soccer deutlich ab, doch spielerisch hat mich Victory Goal angenehm überrascht. Obwohl sich die Steuerung mit dem Joypad manchmal bei Pässen etwas schwierig gestaltet, ist man schon nach wenigen Minuten voll im Spiel drin und schafft mit geschickten Kurzpässen die schönsten Tore. Mit Victory Goal präsentiert uns Sega eine gelungene Fußballsimulation.“





Zwei der vielfältigen Perspektiven in Victory Goal: Oben eine isometrische, rechts die normale Ansicht, die meiner Meinung nach am übersichtlichsten ist.

Nachdem Ihr Euer Team, die Aufstellung und Taktik bestimmt habt, folgt der Anstoß. Die Perspektive läßt sich auf vielfältige Weise verändern, Ihr könnt in drei Stufen näher an das Spielfeld ranzoomen und aus acht Kamerawinkeln wählen. Bei Toren und Fouls zeigt Euch der Computer automatisch eine Wiederholung aus verschiedenen Blickwinkeln, im Pausenmenü könnt Ihr aber auch jede Situation nochmal in Zeitlupe betrachten. Eure Erfolge speichert entweder die interne Batterie oder ein eingestecktes RAM-Cartridge, das es demnächst zu kaufen gibt. *rz*

System: Saturn
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 70%
Musik: 53%
Soundeffekte: 62%

Spielspaß 73%



SEGA SATURN

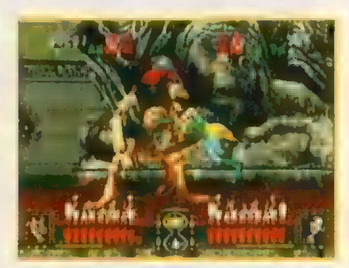
Krieg der Zombies

Battle Monsters

Da es auf dem Saturn ja noch nicht gerade von Prügelspielen wimmelt, kann man mit einem brutalen Spiel noch absahnen, dachte man sich wohl bei Naxat Soft Japan. Heraus kam Battle Monsters: Hier könnt Ihr Euch als Medusa mit Frankenstein duellieren, oder aber Ihr schlagt als Kopfloser einem Gesteinsmonster die Brocken aus dem Kreuz. Die Charaktere präsentieren sich alle mehr oder weniger schlecht digitalisiert. Und den alles in allem glücklosen Zoom-Effekt hätte man sich sparen können. An Hintergründen tummeln sich ebenso schaurig schöne, wie belanglose Szenarien. Special-Move-technisch sind alle zwölf Monster mit je über zehn Varianten recht gut ausgestattet und am Schluß gilt es noch einen mächtigen Boß in einem Best-of-Seven-Match auf die Bretter zu legen. Der Obermotz tritt Euch als Eis-, dann Feuer-, Wind- und schließlich als Felsmonster entgegen,bis er endlich aufgibt. *rK*



Blood Sweat'n'Tears: That's the World of Battle Monsters



Die Gestalten sehen aber teils schon recht komisch aus



na ja

„Auweia, Naxat! Zu einem guten Beat'em Up gehört weit mehr als eine Handvoll Kämpfer, ein Eimer Ketchup und ein schludriger Zoomeffekt. Alle Charaktere wurden wirklich miserabel animiert: Oft hat ein Kick nur lächerliche zwei Animationsphasen. Der Zoomeffekt mißlang den Designern auch gänzlich, bringt er doch nur Hektik ins Spiel, da andauernd rein- und rausgezoomt wird. Außerdem spielt sich's zu einfach. Schade nur um die teilweise witzigen Kämpfer wie den kopflosen Unhold und die schönen Kampfarenen, die schon mal zweistöckig ausgefallen sind. Und diese unnötige Brutalität muß schon gar nicht sein. Dann doch lieber Virtua Fighter."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Naxat
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 160 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	63%
Musik:	70%
Soundeffekte:	52%





neues aus der redaktion: während wir alle hart arbeiten, faulenzt hartmut im sonnigen kanada

SEGA SATURN

Winzling



Astal

Als Titelzwerg Astal macht Ihr Euch durch neun bunte Level einer Zauberwelt auf die Suche nach einem Mädchen namens Reda. Im ersten Spielabschnitt kämpft Ihr Euch noch ganz alleine durch, doch schon bald gesellt sich ein munteres Vögelchen zu Euch, das Ihr auf garstige Gegner hetzt oder zum auffrischen Euer Lebensenergie verwendet. Allerdings gehorcht der Piepmatz nur, wenn Ihr genügend Kristalle aufsammelt, die besiegte Bösewichte freundlicherweise zurücklassen. Astal selbst beherrscht einige ausgefeilte Judo-Würfe, die ihm bei jedem Turnier zumindest ein Waza-ari (Judo-Fachchinesisch) einbrächten. Am Ende jedes Levels wartet ein amüsanter, aber sehr leicht zu besiegender Endgegner auf Euch. Eine Speicher- oder Paßwortoption sucht man vergeblich,dafür ist das Spiel aber auch wirklich zu einfach. *rz*

Oben: Mit Kopfsprüngen überquert Ihr größere Hindernisse



Rechts: Eine Seefahrt die ist lustig...



geht so

„Die detaillierte und abwechslungsreiche Grafik von Astal hat jeden in der Redaktion begeistert. Im Eislevel seht Ihr wunderbare Spiegeleffekte, an manchen Stellen im Spiel staunt man über stufenloses Zooming und Rotationen. Die Hauptfigur und sein fliegender Kumpan steuern sich problemlos und auch die meisten Gegner bereiten keinerlei Kopfzerbrechen. Obwohl man die animierten Zwischensequenzen nicht versteht, sind sie doch sehr schön anzuschauen. Trotzdem werden die meisten Käufer von Astal nach kurzer Zeit enttäuscht sein, denn länger als einen Abend hält der Spaß nicht an. Bei etwas höherem Schwierigkeitsgrad und mehr Levels hätte Astal durchaus ein "gut" verdient, so bleibt nur ein "geht so", denn etwas mehr fürs Geld darf es schon sein."

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

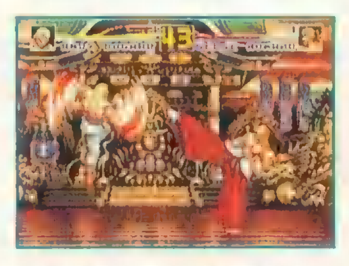
Grafik:	78%
Musik:	60%
Soundeffekte:	68%



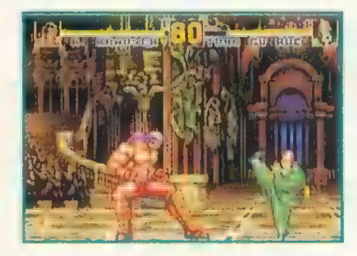
Schon so früh?

Fatal Fury Special

Kaum wartet man ein knappes Jährchen, schon trudelt die seit ewigen Zeiten angekündigte Mega-CD-Fassung vom SNK-Hit FF-Special ein. In diesem klassischen SF2-Beat'em Up findet Ihr nicht weniger als 15 verschiedene Kämpfer. Sie stammen aus allen Teilen der in Japan beliebten gleichnamigen Serie plus dem im Original noch versteckten und hier anwählbaren Superstar Ryo Sakazaki (aus der Art-of-Fighting-Serie). Soundtechnisch macht die CD ihrem Namen alle Ehre: Alle fetzigen Stücke des Originals wurden 1:1 auf die Scheibe gepackt und unterstützen die Martial-Arts-Action bestens. Unter der Vielzahl von Kämpfern sollte jeder schließlich seine Identifikationsfigur finden. Ob Karateka, Wrestler, Ladies, Opas (sogar zwei!), Judokas oder Banker, alle sind der Meinung, daß es nichts besseres gibt, als sich gegenseitig die Birne weichzukloppen! Schade nur um die fehlenden Stage-in-Zooms. *rk*



Andys Fire-Move schlägt diesmal leider fehl. What a pity!



Opa gegen deutschen Hünen: Was für ein ungleiches Paar



„Tja, nun haben sie so lange gebraucht, um FFS zu konvertieren und doch ist kein Spitzenspiel daraus geworden. Die Geschwindigkeit wurde etwas reduziert, im Gegensatz zum ultraschweren Original trifft fast jeder Special-Move. Auch die Grafik wurde nicht allerorts liebevoll adaptiert, geschweige denn die Animationsphasen. Es sind eben die Details, die ein Superspiel ausmachen und da hat man nicht ganz ins Schwarze getroffen. Für Mega-CD-Besitzer ist dieser Titel aber sicherlich kein Fehlkauf, da für deren Verhältnisse gute Beat'em Up-Action mit überdurchschnittlich vielen verschiedenen Kämpfern und einer Menge Moves geboten wird."

System: Mega CD
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: JVC
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: 12

Grafik: 74%
Musik: 83%
Soundeffekte: 63%

Spielspaß 75%

MEGA DRIVE



Vor dem Anpfiff habt Ihr die Wahl zwischen Acker oder gepflegtem Rasen – in nassem oder trockenem Zustand



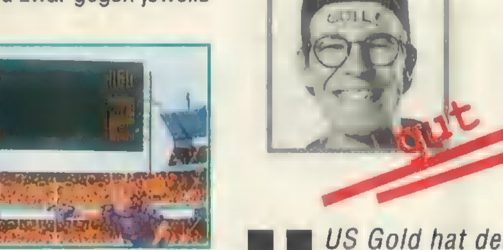
Silicon-Graphics-Rechner haben die Spieleranimationen aufgepeppt

Mario Baslers
Fever Pitch Soccer

Ein Jahr nach dem offiziellen Spiel zur WM, *World Cup '94*, meldet sich US Gold mit einem neuerlichen Kicker zurück, diesmal aber garantiert ohne Menüwirrwar. Dafür wurden Anleihen beim Beat'em Up-Genre gemacht, eine isometrische FIFA-Perspektive gibt es außerdem, dazu viel Speed und auch wieder 'ne Lizenz: für den deutschsprachigen Markt wirft Mario Basler seinen guten Namen in die Waagschale (kommt aber im Spiel nicht vor). Mit zwei Multitaps könnt Ihr noch bis zu sieben Freunde auf Eure Bude bitten. Zehn Spieler in jedem Team können mit jeweils verschiedene Special-Moves auf dem Platz auftrumpfen. Hierbei sind aber keine einschlägigen Schlitzer-Attacken gemeint. Die Special-Player können z.B. den Ball völlig abgefahren anschneiden, Gegner besonders gut austricksen oder gewaltige Power-Schüsse hinlegen. Wer es lieber realistisch mag, kann dieses Extra-Feature auch ausschalten.

Im Tournament-Mode erhaltet Ihr nach jedem Spiel ein 12-stelliges Paßwort. Durch die "Cameo-Sequenzen" werden Eure Siege gebührend gefeiert.

Ansonsten unterscheidet sich Fever Pitch nicht groß von anderen Titeln auf dem übersättigten Fußballmarkt. Im Tournament-Modus kämpft Ihr international und zwar gegen jeweils sieben Teams aus vier verschiedenen Regionen der Erde (Europa, Afrika, Nord-/ Süd-Amerika, Asien/Mittlerer Osten). *ds*



gut

„US Gold hat definitiv etwas wiedergutmachen wollen: FPS ist wirklich ein Spiel zum sofort "drauflospreschen". Die meisten Aktionen sind schnell herausgefunden (vorausgesetzt Ihr besitzt ein 6-Button-Pad) und die rasante Geschwindigkeit erfreut gleich von Anfang an. Was auf den zweiten Blick dann allerdings stört, ist die geringe Spieltiefe. Jedes Match spielt sich fast nur vor den Torräumen ab, Durchläufe über das gesamte Feld gelingen zu einfach. Habt Ihr dann noch eine schwache Mannschaft gewählt, läßt Euer bescheuerter Keeper fast jeden Ball ins Netz. Außerdem pfeift der Schiri für meinen Geschmack etwas zu milde. Wer jedoch über solch kleinere Schwächen hinwegsehen kann, ist bei Mario Basler nicht schlecht aufgehoben. Der Mehrspielerspaß stimmt, die Geschwindigkeit ist erstaunlich, die stimmungsvolle Stadionatmosphäre kommt fast an FIFA heran, und die Special Player mögen dem ein oder anderen auch noch 'nen Kick geben. Für jüngere Einsteiger ist Fever Pitch gut geeignet. Leider müßt Ihr Euch im Turniermodus u.a. mit so exotischen Teams wie Mali oder Kuwait rumkloppen (jetzt wird's arrogant, ich geh dann lieber...)"



Per Replay Funktion könnt Ihr Euch an den jeweiligen Torszenen nochmals ergötzen

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußball-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: US Gold
Testversion: Centregold
Spieler: 1 bis 8 (Multitap)
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	75%
Musik:	65%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 76%



Gummibärig
Jelly Boy

Nach dem berühmten Betriebsunfall in Swirleys Süßigkeitenfabrik (siehe VG 6) ist das rosafarbene Multitalent dazu verdammt, sieben seltsame Gegenstände aus jeder Welt, und ein Puzzleteil aus jedem Level einzusammeln. Die einzelnen Level müßt Ihr natürlich auch noch heil – zum Teil mit Zeitlimit im Nacken – überstehen. Jedes Level soll ein Ort irgendwo in der Swirley-Fabrik sein, ich sollte wohl besser sagen im Swirley-Universum. Die Reise führt Euch nämlich unter anderem

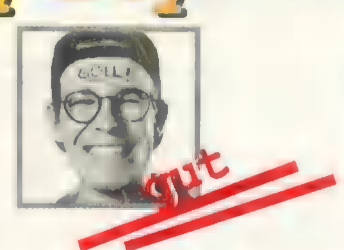


8-Bit-Grafik, nur bunter - trotzdem macht's ein Heidenspaß



Jelly entschwebt ganz sachte mit dem praktischen Ballon-Extra

durch die Wüste, über Wolken und zum Schluß sogar ins Weltall. Leicht ist auf alle Fälle keines der Level, dafür gibt es reichlich Rücksetzpunkte und viel Abwechslung. Das Wabbelkerlchen kann sich außer in eine Ente, durch die Aufnahme diverser Extras nämlich in 'nen Schirm, ein Flugzeug, einen Rammbock, eine Glühbirne (für nächtliche Aktivitäten), einen Ball, etc, etc. verwandeln. Oft geht es überhaupt nur mit Hilfe der Extras weiter; deren Zauber hält dann wiederum lediglich wenige Sekunden an. Einziger Wermutstropfen: der Sound nähert sich zuweilen stark dem Dürfigkeitslevel der Grafik an. *ds*



„Jelly Boy ist einfach nur sympatisch. Daß sich die ganze exotische Story in einer einzigen Fabrik abspielen soll, hinkt zwar etwas hinter meinen Erfahrungswerten bezüglich großer Fabrikanlagen her, aber lassen wir das. Jelly macht eine coole Figur mit seiner Sonnenbrille und in den vielen Rollen, in die er zu schlüpfen vermag. Zudem sind die Welten sehr abwechslungsreich und mit immer neuen Extras gespickt, so daß man nie die Lust verliert, weiter voranzukommen. Die Idee mit der Schwerelosigkeit in der Space-Welt ist gelungen, genauso wie die Camel-Kamel-Persiflage und unzählige andere kleine Gags, von denen das Spiel lebt. Viele Themen sind zwar in irgendeiner Form schon mal dagewesen. Dies stört aber kaum, da das Spiel in sich schlüssig aufgebaut ist und vor allem durch Komplexität und intelligentes Leveldesign besticht."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 8
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Ocean
Spieler: 1 bis 2, abwechselnd
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	54%
Musik:	48%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 77%



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für ***5,- DM GEGEN VORAUSKASSE*** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 10/95 (erscheint am 20.09.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 16.08.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 18.10.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Verkaufe Game Boy + 10 Spiele wie Metroid, Mario 2, Probotector, Tetris etc. für 370 DM, Ruft an: 06151/661252 von 15-19 Uhr

Verk. 12 [illegible] Spiele z.B. JP, Golf, Mickey-M. [illegible] + Akku, Netzteil + Koffer für [illegible] + Light Max (Licht + Lupe) für DM 250. Außerdem [illegible] Spiele Tel. 06103/28739 ab 18.30

Tausche/Kaufe [illegible] und MD Spiele. Suche für [illegible] Prob. 2, DKC, Fifa 95, Zelda, Kyrbis D.L. 1+2, Dschungelbuch, Lion King und Andere (auch ältere) 06525/604

Game Gear

Suche Sportspiele und Pinball für Game Gear. Tausch gegen SNES-Spiele oder auch Kauf v. Game-Gear-Spielen. Tel. 03821/62959

Verkaufe: Game Gear, GeartoGear-Kabel, Netzadapter, 4 Akkus, 9 Spiele (z.B. Sonic, G-Loc, Shinobi, Columns, Golf, usw.) Ruft an! nur [illegible] DM!! Steven Fis. 02772/54826

Lynx

Int. Lynx-Jaguar Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar, etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz Austria, Tel/Fax (0043) 0732/778930

Int. Lynx-Jaguar Club. Clubzeitschrift, etc.. Neu Lynx-T-Tris. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz Austria, Tel/Fax (0043) 0732/778930

Master System

Verkaufe! Master System mit 7 Spiele und 2 Control Pads. Alle Teile gut erhalten. Ein Spiel befindet sich im System. Master System ohne Cassettenanschlaten. für 180 DM. 06227/52402

Mega Drive

Verk. 32X + VRD + S.S. Wars für 420,– (NP: 650); 5 MCD-Sp. VB: 160 (Road A,T Gal, Jaguar, Nig Traplus), S Shark (us)); 4 MD-Sp. [illegible] (Lands., Fifa, Shining, EA-H + MD1); 09903/8362

Verk. MCD + 3 Spiele Sonic CD, R. Aven., F. Fight + CD Spiele Buch und Asterix MD für 300 DM nur zusammen. Tel. 03671/530200 ab [illegible] Uhr

Verk.: Mega Drive 32X Aufsatz mit 3 Spielen (V.R. Deluxe, Metal Head), neuwertig und 100%ig O.K. für DM 430 incl. Porto. Tel. 02721/3002

Verkaufe dt. Sega Mega Drive + Zubehör + 16 Spiele für 600,–. Tel. 06027/5403 (Andreas) ab 17 Uhr

Verkaufe Mega Drive, Another World, Dune II, Space Harrier II, Marble Madness, Gynoug. Anfragen von 14-18 Uhr unter 07351/17250

Verkaufe: MD 2 + 32X, Virtua-Racing D., Star Wars Arcade, 5 MB-Module, 2 Pads gegen Gebot. Suche für MD: Total Moral, VR, E-Sim, Aladdin, u.a. 05137/94480 Axel

Tausche Story of Thor dt. + Shining Force 1 oder 2 gegen Phantasy Star 4. Tel. 02064/53958

Verk. für Megadrive 6 Spiele f. 30-50 [illegible] (Sonic + Knuckles, Eternal Champions, ECCO 2) + [illegible] Spiele f. Gameboy je [illegible] (z.B. Asterix, Startreck 2, Tiny Toons 2) Tel. 06087/662

Verk. Mega-Drive + MCD mit 42 Games z.B. Landstalker, Microcosm, Rise of the Robots usw. für [illegible] 2000 VB. Nehme anderes Gerät in Zahlung. (Jaguar). 02251/80361

Verk. für MCD: Silpheed 50,–, Wolfchild 50,–, ECCO 60,–, Road Avenger 35,–, WWF 60,–, Sewer Shark 50,–, Jurassic Park 65,–, Batman Returns 55,–. Tel. 04261/62890

Verkaufe Megadrive II m. [illegible] Joypads u. 6 Spielen z.B. Syndicate, Jungle Strike und dazu ein paar Sega-Zeitung ca. 5 St. für 320,– DM. Tel. 03461/812553 Henry

Stop! Verkaufe MD II Magnumset + 8 Spiele für 500 DM. Alles noch vollständig! [illegible] München, Angererstr. 13, Tel. 089/3082717 einfach nach Bernd fragen

Verk. MD + MCD I + div. Sp.; Suche Neo Geo CD Sp. sowie Sp. für Saturn u. PSX, Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg; Suche Sony PSX u. S. Saturn + Games

Tausche Batman Returns und Global Gladiators gegen NBA Jam Mighty Max Truelies X-Men NBA Showdown o. Jurassic Park auch SNES-Spiele. Tel. 05023/1231 ab 18h Marcel

Verkaufe für MD Alien Soldier 80,– u. Raiden Projekt für Playstation. Tel. 08761/61349

Verkaufe Mega Drive + Mega CD + 26 Spiele z.B. Sonic CD, Landstalker, Gunstar Heroes, Streetfighter Sleshinobi 1+2 War Song u.a. + 4 Pads (alles 100% OK) VB 1200 DM. 02381/34049

Verk. MD I m. [illegible] Knöpfe Pads u. 8 Spielen SF2, Toejaneearl 2, Dune 2, Shining in the. und RGB-Kabel f. DM 700. Tel. 0931/68889

Verkaufe X32 mit VR für 260 DM mit Garantie, Rechnung vorhanden. Tel. 07371/7197 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Multi-Mega mit 10 Spielen, Mickey Mania und anderen tollen Spielen. Tel. 0521/895411, Preis: 1250,– DM so gut wie neu!

Verkaufe Multi Mega von Sega Mega Drive Sega-CD + tragbarer CD-Player im einem Plus-Spiel für Mega Drives + Sega-CD, Preis Vereinbar. Tel. 030/6844124

Verk. MD2 + CD-ROM 2 incl. 50/60 Hz + 2 CDs + Sonic 1, 2, CDX, 6. B. infra. Joypads = 450,– o. VB. Außerdem ca. 10 MD Games je 20-40,–, 7 CDs je 20,–. 09571/5408 (Bernd Weinmann)

Biete [illegible] Mega D. Spiele! Preisliste geg. Fr. Rückumschlag anfordern bei: Haiko Oschwald, Einer 100, 42279 Wuppertal

Verkaufe Mega Drive mit 30 Spielen z.B. Streetfighters 2, Tiny Toons, Phantasy Star 3 u.a. und 2 [illegible] Botton Pads. 1,5 Jahre alt. Tel. 06872/3387

Verk.: Mega Drive + Mega CD 2 mit 10 Spielen z.B. Shining Force CD, VAY, WWF, Fifa, usw. das ist nicht alles. 1 Pad für nur 700,– neu. Tel. 05141/42825

Hi! Tausche PGA [illegible] u. Dune [illegible] gegen ältere u. neue Action-Adv. u. Jump'n'Runs (Deutsch-nicht Bedingung) Antw. sofort! Dennis Simeit, Weißenfelser Str. 59, 06618 Naumburg

Verkaufe Sega Mega Drive + CD-Spiele: Toptitiel bis 65,– DM, ältere Titel ab 20,– DM! Suche Tomcat Alley (deutsche Sprache) Tel. 05175/6132, André (ab 14.30 Uhr)

Verk. MD + 32X + [illegible] BPad für 380,–, VRD 70,–, Story of Thor 70,–, EW Jim 60,–, Alles [illegible] für 550,–, alles neuwtg. 02842/60663, Martin Schloms, auch VB!

NES

Verkaufe Bayon Billy für 60,– DM. Interessenten bitte melden bei Philipp Herrling, Binzstr. 63, 13189 Berlin. Tel. 030/4724516

Suche dringend die folgende NES-Spiele: Dragon's Lair, Kid Icarus. Gute Bezahlung! Tel. 07431/55410

NES-Konsole mit div. Spielen, Super Mario 2+3, Flintstones; Kirby; Snake Battle'n Roll; Tiny Toon; Mario Cyoshi, komplett VB 250,–. Tel. 089/1292750

Verkaufe NES + [illegible] Controllers + 11 Games z.B. Probotector 2, Soccer, Faxanadu für 250 DM. Außerdem Atari VCS 2600 mit 43 Games für 150 DM. Tel. [illegible]

> **Wichtiger Hinweis:**
>
> Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen.

Super Nintendo

Verkaufe/Tausche: Habe: Breath of Fire, Vortex, Ret. of Jedi, Lemmings 2; S-Metroid, u.a. Suche: E-Sim, DKC, SSF2, Puzzle Bobble, Total Moral, u.a. 05137/94480, Axel

Verk. SNES mit 16 Spielen und Zubehör alles f. 900,– DM, je Spiel 30-70 DM, Gerät f. 100,– DM. Adresse: T. Samper, Friesenstr. 04, 18057 Rostock

Verkaufe für SNES: Pitfall, Dragon, ESPN Baseball, Soccer Kid, Pagemaster je 55,–, Skaq Fu, NFL Footb., Daffy Duck, Tiny Toons, je 45,– u.a. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19h

SNES + 12 Spiele (Power Play-Wertung mindestens gut) + Action Replay + [illegible] Joypads + Auslandadapter für 500 DM (NP 1400 DM). Tel. 07146/41442

Suche Games (auch Sammlungen + Konsolen) f. SNES-MCD-MD-32X etc. Suche auch Saturn u. Playstation m. Spielen. Tel. 0641/71250 Kirsten

Verkaufe PAL: S. Battletank 2, S. Metroid, S. Turrican 1, Dragon, Donkey Kong Country, Zelda; Alles komplett und deutsch, Angebote [illegible] 02941/82696 (Anrufbeantw.)

Tausch: Secret of Mana, Super Metroid, Super Mario Paint, Street Fighter [illegible] Turbo, Lemmings 1, Zelda 3, Super Mario World, Starwing, Super Tennis un[illegible] Sim City. [illegible]

Verk. Spiele Star Wars 2, Metal Marines, Actraiser (US) f. je 40,– DM u. Jaguar, kpl. mit 2 Spielen (A.v.P. u. Cybermorph) [illegible] 270,– DM. Tel. 0571/45744

Verk. US X-Men J. Samurai S. dt., WWF, Plok, F-Zero, Clayfighter, Turtles 4, S. Probotector, Twinbee 2 zu je 50 DM od. Tausch geg. NeoGeo-Games (z.B. King of Fighters...) 07117977850 Baschi

Verkaufe S-NES-Spiele: NBA Jam für 40,–, Batman Returns für 42,–, Royal Rumble für 55,–. Alle [illegible] für 130,– DM. Tel. 0841/82856 verlangt Marcus.

Verkaufe: SNES, Stunt Race FX, Jimmy Conners Tennis, Royal Rumble, Starwings, Striker, Street Fighter II und Andere. Anfragen unter 07351/17250 von 14.00-18.00

Verk. S-NES (US) RGB + 2 Joypads + Adapter + 11 Spielen für 600 DM. Tel. 0781/32824

Verkaufe/Tausche SNES-Grundgerät mit 1 Pad und 4-Spieler-Adapter sowie [illegible] Spiele Cybernator und Magical Quest. Tel. 07227/2277 ab 19 Uhr; Ingo

Verk. für SNES: Super Ghouls n'Ghosts [illegible] DM, EWJ 60 DM, Illusion of Gaia 60 DM, Lester the Unlikely 50 DM, Demon's Crest 70 DM, alle US, ab 16.00, Tel. 07973/1729

Suche für SNES Batman Forever, Premistorik Man, Justice League und Star Trek – Starfleetacademy, oder Tausche [illegible] Batman Return's. R. Jürges, Melwitzer Str. 3b, [illegible] Köthen

Verk. US-Importe: S.T. J II Turbo, Crash Dummies, Plok. Deutsche Module: S. M. World, P. Driver, NBA J., Tobias Pfeifer, Tel. 02305/61[illegible]

Verkaufe/Tausche [illegible] Jam 60-69, SF2 Turbo 60-69, Cool Spot 50-59, Castlevania 4 49, J. Conners 59, Starwing 49, Tiny Toons 50-59, Topfighter 69, usw. Suche: Rock n'Roll R. 40-50, Demon Crest 50-60, NBA Jam TE 50-60, Blackhawk 50-60, Breath of Fire 50-60, Fin. Fantasy 2 40-50, Shadowrun 60-70, Kid Icarus (GB) 25-30, ARP2 40-50 DM. Call: 06221/10400

Verkaufe SNES + 11 Spiele wie z.B. SST 2, RRRacing, Young Merlin, Starfox, Bomberman + [illegible] Pl. Adapter u.a. + JBKing + Dauerfeuer-Pad (alles 100% OK) Preis VB 800 DM, 02381/34049

Biete für SNES: Battletoads, Popn Twinbee, Streetfighter 2; Suche: Actraiser 2, Equinox, Star Wars 2; nur deutsche Spiele. Tel. 03471/311958, Benny verlangen

Suche Donky Kong Country + Spielberater, biete ■ DM + NN Kosten. Tel. 0209/813328, Andreas Pongratz, Hüttweg 3, 45881 Gelsenkirchen

Suche: Mega Man X2 für SNES und Mega Man 5 für NES. Tel. 07251/81531 ab 16.00 Uhr, Daniel

Suche Hagane, Crazy Chase, Warlock, Spider-Man, Punisher, Firemen, Megaman X2, Parodius 2, Knights of the Round, Turrican 2, u.v.m. Auch MD + PC. 04627/1618 (19-22 Uhr)

Kaufe/Tausche Spiele für SNES/MD/PC (+CD-ROM). Habe z.B. Dark Forces, X-Men, Nascar Rac., div. Comics. Suche Turrican 2, Parodius 2 etc. Tel. 04627/1618 (19-22 Uhr)

Verk. ■ mit 16 Spielen u. 4 Pads. 2 mit Kabel u. 2 Infrarot, umgebaut auf Amerikanische u. Deutsch + Stereo A/V-Kabel u. Converter für 750,–. Tel. 02241/805594

Verk./Tausche Super Soccer, Mega Man X, Hook, Actraiser, Magical Quest, Zombies, F-Zero, Pilotwings, von 40-60 DM. Tel. 07321/22470

Verkaufe ■ Topspiele! Nur zusammen! NP: 2000 DM, für nur 1250 DM! u.a.: Donkey Kong, EWJ, Super Street Fighters 2, oder Tausche gegen Playstation! 02933/3412 Jens

Verk. SNES, 2 Pads, ARP 2, Importadapter, 14 Games, Stereo A/V-Kabel mit Scartadapter für 850,– Verk. außerdem MS1 (2 Sp.) v. ■ (15 Sp.) + Tausche MD/MC Sp. Tel. 08139/1720

Verk. SF2 Turbo, Probotector, Jurassic Park je 50,–, All Stars, Mystic Quest, Pilot Wings je 40,–, SF2, Carl R. ■ je 30,–, verkaufe/tausche 3DO Spiele, 09331/2264

Verk./tausche ■ Games, Secret of Mana 85 DM, Super Mario World 30, SF2 35, SF2 Turbo 70, ClayFighter 2 ■ mit Tips. Tel. ■ (Florian)

Verkaufe: Syndicate (80,–) Mystic Quest L. (30,–) Battletoads (40,–) Actraiser 2 (80,–) Troll Island (40,–) alle in Topzustand! Tel. 0221/631687 fragt nach Dominic !!!

Suche Space Megaforce (US) und ■ Metal, Tausche oder verk. Gradius 3, Secret of Mana, Super AirDriver, Raiden, Young Merlin. Tel. 07351/21242 zw. 18 u. 19 Uhr

Suche Return of the Jedi gebe z.B. Donkey Kong Country, Illusions of Gaia und Andere. Tel. 0231/212145 ab 16.00 Uhr, Markus

Verkaufe: R. of the R., Blackh.,Earthw. J., Shadowrun, Aladdin, Cybern. Mechw. US, Zelda, WWF, StF. 2, Starwing, Mario W.; Daniel Hafner, Untere Marktstr. 37, 85092 Kösching

Verk. SNES mit ■ Pads, ARP II und 12 Spielen. Auch Megadrive II mit ■ Pads und Game Boy mit 4 Spielen. Tel. 04723/3711. Verkaufe auch einzeln. Jörg

dt. SNES-Games. Habe: Int. Superstar Soccer, NBA Jam, Secret of M., Donkey K. Populous 2, Kick off, Desert Strike (us), Clayfighter u.v.m.. Suche alte u. neue NES Games. 03542/80938

Verk. SNES mit 7 Top-Spielen (z.B. DK Country, SSF 2, Stuntrace FX, Clayfighter) + Fire Adapter + ■ Pads (100% OK) für 470 DM, VB Tel. 040/815444 Tägl. ab 19 Uhr (Alex)

V./T. NBA Jam T.E., DKC, EWJ, RNRR, Metroid, Stunt Race FX, F-Zero, Striker, WC, Mario World, Allstars, Magical Quest, TA2-Mania, Stanley Cup ab 30,–! Tel. 08638/67881

Tausche: Pitfall, Donkey Kong, Metroid, Zombies, Skyblazer, M. Marines, Star Wars, Empire Strikers Back. Tel. 040/3906115

V/T z.B. S. Metroid, WWF 2, All Stars S. Soccer u. GB Sp.; Suche z.B. Donkey Kong, S. Bomberm. M. Quest. Tel. 07972/5790 Rolf Börret, Röterturmstr. 12, 74417 Gschwend

Verkaufe für SNES: S. Street Fighter 2, Donkey Kong C., Earthworm Jim je 60 DM, Secret of Mana ■ DM, Megaman X, Tiny Toons, Aladdin je 40 DM. Call. 07232/6238

Tausche SNES ■ MD-Module. ■ neueste ■ ältere; Suche alles ■ neu ist z.B. DKC ■ Schickt Eure Angebote an: C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin, Tschüß!

Verkaufe SNES mit ■ Spielen für 180 DM. Spiele. Auch einzeln für je 30 DM. Tel. 0771/4706, Jens

Verk. ständig Spiele für SNES. Habe auch Neuheiten für Mega Drive, 32X, 3DO, Saturn, Playstation, Jaguar, Neo Geo (CD) u. Gameboy/Gamegear! Tel/Fax: 0441/3047119

Großer S. Nintendo Ausverkauf Konsole, Dauerfeuercontroller, Spiele aller Art (D.C. Country, SF2, F-Zero, Sim City etc.) Preis n. VB. Tel. 089/3546177 Florian

Suche „Mystical Ninja ■" (Geomon 3) und „Parodius 2" zu kaufen od. Tausch gg. „Front Mission" etc., Rony Bentin, Gustebiner-Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel. 03834/811747

Verkaufe SNES mit 50/60 Hz Schalter + 8 Top-Games (Front Mission, Final Fantasy 3 usw.) + 2 Pads + RGB-Kabel für 499 DM!!!! Tel. 0291/1798

Verkaufe: Castlevania 4 70,–, F-Zero 30,–, Mystic Quest 50,– Plok 50,– Secret of Mana 100,– Magical Quest 50,–. 06831/68385 Marc verlangen

Verk. Super NES US für 150 DM (mit Super Mario W.) Verk. auch Super SFII für 70 DM, Illusion of Gaia für 65 DM, Super Metroid für ■ DM u.v.m. Tel. 089/7140296

Verkaufe Earthworm Jim (85 DM) und Super Metroid (75 DM). Mit Verpackung und Anleitung, gut erhalten. Tel. 02771/23476, Christian Wiecki, Dillenburg

Verkaufe für SNES: Lost Vikings, NBA Jam, Aladdin, Mr. Nutz, Str. Fighter 2 Turbo, u.v.m. Suche Theme Park u. Puzzle Bobble. Alex Löffler, Tel. 07202/3212 abends.

Tausche S. Dropzone, Equinox, Ultima, Pitfall, Gods, NBA Jam, Desert Fighter, S.Swif, S. S. Eagle, H.H. Adventure, Mega lo Mania u.v.m. Tel. 04168/648 Fabian.

Verkaufe für SNES: Plok und Super Turrican für je ■ DM oder beide zusammen für ■ DM; Tel. ■89/773188 nach Björn fragen

Verk. SNES mit 4 Joyp. + Multiad. + US Adapter + 17 Spiele u.a. D.K.C, Earthworm, NHL 94, Streetracer, etc. auch Einzelkauf mögl. VB 1250 DM. 05363/72029, Tomas Svensson

Verk./Tausche z.B. Coolspot; Tiny Toons I; F-Zero; B. Bunny; S. Tennis; J. Conners; Art of Fighting; Starfox; ■ Rumble; S. Soccer; Plok; Pocky + Rocky; Barclay; 02501/58613

Verk./Tausche: Flashback; R-Typ I + III; Axelay; Castlevania; OP. Logic Bomb; Cybernator; Parodius; Vortex, GP-I; Turtles IV + V; Fußb.; Myst. Ninja; Wingcomand. III; etc. 02501/58613

Löse SNES/MD Sammlung auf viele Toptitel dabei. Suche Spiele für MAK, PSX und Saturn zum kaufen/tauschen. Verkaufe noch PC-Engine Spiele. Tel. 07724/7747

Tausche Street R., Mario is m., GP-One, Slam M., California G., sn All Stars u.a. (alle in dt.) Auch Tausch gg. Game-Gear Spiele möglich. Tel. 03821/62959

Tausche SNES 1 ASCII Pad ■ Top Games u. Megadrive m. 16 Button Pad und ein nor. u. 6 Games g. 3DO m. mindestens 3 Games (z.B. Need for Speed o. Fifa Soccer, Wo+W., 06841/79783

Verk. SNES + ■ Pads + Final Fantasy 3, Secret of Mana, Super Streetfighter (alle us, mit Adapter) + 7 deutsche Spiele + Super-Game-Boy für 750 DM. Tel. 02157/1654, Nils

Tausche MD + SN-Spiele: z.B. S. Metroid, Megaman X, Story o.T., Urban Strike. Suche: Blackhawk, EWJ, Demons Chrest, Star Gate u.a. 0221/618646

Verk. f. SNES zu je DM: (50) Super Mario World, S.M. Allstars, S. Wrestle Mania, Zelda (70) WWF Royal Rumble (90,–) WWF Raw, Donkey Kong Country; Tel. 08431/44163 Manni

Verk. SNES + ■ Joyp. + 7 Spiele f. 450,–; U.a.: Donkey K. Country, WWF Raw, Mario World + Allstars, Super Wrestle Mania, Royal Rumble, Zelda; Tel. 08431/44163 Manni!

Verk. Super NES mit 16 Spielen und ARP2 für 1000,–, Atari Jaguar mit ■ Games für 750,– und MegaDrive 50/60 Hertz mit 23 Games für 1000,–. Tel. 09187/6846 ab 18 Uhr, verl. Boris

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

Tausche Pitfall, Pilot Wings, Sim City, Championship Pool, Wingcomm., Suche Nigel Mansell Val d'Isere usw., Tel. 08638/73415 ab 18 Uhr

Tausch, Kid Klown, J. Park 2, Lion K., M. Mouse, Hook, Fifa S., Schlümpfe, Aero t. Acrobat, Lost Vikings; Suche: NBA 95, Blackhawk, Stargate, Warlok, Demons Crest, K. of Dragon Ron: 0391/714309

Verk. ■ + 1 Pad + SuperGameBoy und 13 Spielen (z.B. SF II Turbo, Star Vers. II) für 710,–, Spiele auch einzeln (30-75 DM). Tel. ■

Tausche, verkaufe SNES und MD-Spiele. Tel. 0451/44374. PS: Suche günstigen Jaguar mit Spielen

Verk. ■ (U.S Gonz) incl. Spiel + Adapter o. incl. Dinocity u. Final Fight u.s = 170,–. Verk. auch ca. 14 SNES Games, je 30-50,–. Tel. 09571/5408 (Bernd Weinmann)

Suche dringend das SNES-Spiel Geomon ■ (Mystical Ninja 2) jp. o. vs. Zahle bis ■ 130 DM, ■ Raum Hannover, Henbilatka, Tel. 0511/332031, nur mit Verpackung!!!

Verkaufe SNES + 31 Spiele, Action-Replay, ASCII-Pad für DM 999,–. Tel. 02421/37772, Michael Lersmacher, Wagnerstr. 1, 52399 Merzenich

Verk. 5 SNES Spiele: Mariokart, S. of Mana, Asterix, M. World, Megaman X für je 55 ■ und Verk. NES m. 3 Spielen für 110 DM, Verk. NES Spiele auch einzeln. Tel. 06694/7816

Verkaufe SNES für 250 + 2 Spiele + 3 Pads + Adapter, ca. 20 weitere Spiele z.B. Donkey Kong, Skyblazer, Indiana J.. Adresse: Thomas Schöster, Postgasse 7, 82335 Berg

Verkaufe oder Tausche SNES-Spiele: Bat. T. + Bat. Returns. Suche: S. Probotec. Fabian Daum, 64409 Messel, Tel/Fax 06159/5456

Verk.: SNES + ■ Pads + US Adapter 100 DM, Probotector 45 DM, Star Wars 1/2/3 ■ 45/50/60 DM, Donkey Kong 75 DM, Secret of M. ■ 45 DM Final F. 3 80 DM, Fin. F2 50 DM. 04761/70486

Verk: Streetr. 50 DM, RocknRoll Racing 50 DM, Super Mario Kart 55 DM, Aladdin 45 DM, FF3 80 DM, FF2 50 DM, Probotect. 45 DM, D. Kong 75 DM, S. of Mana ■ 45 DM; 04761/70486

Verk. Turn 'n' Burn, H.o. Al. II, B.L.C. Basketball und K.A. World zusammen für 130 DM! (alle us.) Auch einzeln!. Tel. 07651/5319 R.L.

Verk. F-Zero u. Lemmings 1 zu je 35,– oder Tausche beide gegen Dr. Robotniks Mean Bean Machine (nur 100% OK). Tel. 0711/7803655, nach Andi fr. (Dr. Rob. auf MD)

Flashback 40 DM, Lemmings 2 40 DM, F-Zero ■ ■ o. Tausch. Tel. 05321/22953, (alle Spiele dt., inkl. Verp. + Anl.)

Verk. Mario World dt., Axelay dt., je 20,–, SFX-Adapter 50/60 Hz 15,–, ASCII Pad 15,–. Suche Alien 3! Tel. 0471/88209

Diverses

Verk. Neo Geo CD ■ (US-Version) + ■ Joypads + ■ Spiele, Samurai Showdown 1, King o. Fighters 94, guter Zustand 900,–. Tel. 02831/80036

Verkaufe oder Tausche gegen PC-Engine Sammlung: Multi-Mega, PSX Spiele, Neo Geo + Spiele, MSX + Spiele (Vampire Killer!!) usw. Tel. CH 057/227584 Roger verl.

Suche-Suche-Suche Neuheiten u. Sammlungen + Konsolen für sämtl. Systeme f. Nintendo-Sega u. Saturn-Playstation. Tel. 0641/791740 Monika

Tausche Spiele und Konsolen für verschiedene Systeme. Suche Sony-PSX, Saturn usw. Tel. 089/1403732

Verk. Jaguar RGB (wenig gebr.) + 4 Sp. (AvP, Iron S., Cyb., Dino D.) + Joyp. für ■ DM, NP 1000 DM, sowie 1 Amiga 500 + NES-Sp., alles zus. auch gg. Sony PSX! Tel. 0821/522802

Tausche/Kaufe 3DO, PSX, Saturn Games! Verk. SNES, RGB oder Jaguar, je mit Spielen und Zubehör oder Tausch gegen 3DO, PSX, NEC PC-FX usw. Tel. 07354/2873, ab 16 Uhr

Verkaufe die neuesten Spiele für Playstation, Saturn und Neo Geo CD (ggf. auch Tausch möglich). Bitte melden bei: Dominik, Tel. 0611/520782; bis demnächst

Achtung! Verkaufe Game Gear + ■ Spielen (Fifa int. Soccer, Olympic Gold, Sonic 1 usw.) + Master G. Converter + Netzadapter für nur 300 DM; Tel. 069294226, ab ■ Uhr

Wer verkauft mir das Ende von Final Fantasy III auf Video? Zahle gut! Tel. 06303/5724 Heiko

Tausche SNES + 19 Games z.B. SSF 2, Syndikate, Stuntrace, Nigell Mansell 1+2, WWerain, NHL 95; Suche PSX oder Saturn oder verk. Anynes. Tel. 0308110026 Berlin 16h

Tausche, Kaufe, Neo-Geo-CD, Mega D/CD, Jaguar + SNES; Suche auch Saturn, PSX, NEC 32 + PC-Engine/Duo! (Alle Systeme Hard- u. Software) 089/4701827

Tausche Theme Park (Jag.) gegen Val'd Isere oder Dragon. Spiel (Fast) neu. ■ schriftlich an: Enrico Winter, Hauptstr. 10, 17440 Hohensee, nur mit Anl. und Verp.

Verkaufe vers. 3DO-Titel zwischen 40-80,– DM, biete neuwertige Sony Playstation + Ridge Racer + Action Replay + Memory Card für 999,– DM. Tel. 0621/553900

Verkaufe Neo Geo CD (Pal) Toploader mit ■ Joypads, 1 Joyboard und dem Topspiel Samurai Shodown 2, alles 100% OK VB ■ DM. Tel. 0841/52777 ab 16 Uhr.

Verk. Jaguar PAL 7 Spiele (z.B. A.v.P., Iron Sold, Syndikat, Temp 2000, Cybermor.) alles wie ■ f. 450 DM, Mike Dobrowolski, Kochstedter Kreisstr. 6, 06847 Dessau

MAK/TV-Automaten-Platinen!!! Supergünstig! Ab 40,– DM! Klassiker und Neuheiten! Solange Vorrat reicht! Tel. 04551/83710 oder 0172/9603098

Verk. Neo-Geo-CD Frontl.,neu, limiert, 3 Sp. Sam. Sh.2 usw. Pr. VB, Verk. PC-Engine, Zubeh., 10 Sp. Pr. 150,– DM. Suche z.B. Avenger-CD Super Military Comm. CD, Verk. Suche u. Tau. Neo Geo Module. 08431/41991 o. 2564

Suche ■ für PC-Engine, vor allem Spiele-Sammlungen zu guten Preisen. Biete Neo Geo + Spiele, Multi Mega, MSX + Spiele, PSX, usw.; CH-057/227584 Roger

Kaufe, Tausche, 3DO-Games (us). Habe auch SNES-Games (z.B. Breath of Fire, S. Shodown) Tel. 04171/72561, Dominik. Ab 18.30 Uhr

SNES Great Strategy Expert 150,– Turbo Duo 20 Spiele 700,– Intelivision 8 Spiele 180,– Atari 7800 30 Module 250,– Lynx 6 Supermodule 200,–. 06834/697326

Suche Cards und CDs für Turbo Duo. Tel. 07351/21242 zw. 18 u. 19 Uhr

Tausche Spiele für PSX, SNES, Saturn US + VAP! Verk. Colecovision + div. Zubehör VHB. Jan Freise EHST 1 ■ Tating, Tel. 04862/17337, suche F. F. ■ Music CDs



KLEINANZEIGEN

Diverses

Suche alles für´s 3DO, Soft + Hardware, Lösungen, etc. Außerdem suche ich Laser-Disc aus aller Welt. Alles Anbieten! Danke! Tel./Fax 02131/548964

Verkaufe Mega Drive 50/60 Hz, 32X, CD32, S-VRD, CD-NBA, Tomcat A., NHL 94 u.a.; MD-Aladdin, Streets or Rage 2; 2 6Button Pads (1 m. Autof.!) Tel. 03512510420 hinter Num. [illegible] Angebot!

Verkaufe [illegible]K mit Platine, Preis VS oder tausche gg. Saturn mit Aufz. (evtl. auch [illegible] mit mögl. 15 Spielen). Habe noch Turbo Express + Spiele. Tel. 07331/40749

Tausche u. Kaufe Saturn u. Playstation Spiele aller Art! Tel. 05341/392144 Michael (ab 17.00 Uhr). Suche außerdem Playstation Grundgerät! See Ya!!!

Österreich! Verk. + kaufe 3DO-Spiele. Verk. Turbo Duo mit 11 Spielen. z.B. Castelvania, Cosmic Fantasy 2, Lord of Thunder, Gunhed... u.a. Tel. 0662/622730 ab 18 Uhr

Kaufe Spiele für SNES, NES, Game Boy und MD CD, 32X; Suche Shadowrun für MD, SNES. Tel. 05561/3094, Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

Kaufe Spiele für Neo-Geo-CD an! Bei Interesse bitte 09401/1493 wählen, kauf nur nach vorheriger Absprache! Beim Anruf Matthias verlangen

Suche MD: Dune II, SNES: Int. Superstar Soccer, Final Fight Guy; auch Tausch möglich (DKC, Urban Strike etc.) Tel. 030/5427970 ab 16h

Suche Neo-Geo-CD-Spiele verk. MD + MCD + diverse Spiele; Suche Sony Playst. und Sega Saturn pal. und Spiele tausche auch eventuell 06041/251 Mirko verlangen

Verk. Raiden Projekt (PSX), jp. 100,–. Mega Driver: Earth Worm Jim US (Neuspiel), 55,–, MD 2-RGB-Kabel Stereo, 15,–. Tel. 0471/88209.

Topangebot! Verkaufe Neo Geo (RGB) + 2 Joyboards + Memory Card + 10 Spiele für 1400 DM oder tausche gegen gleichwertige Konsole z.B. 3DO oder PSX. Tel. [illegible]24

Verk. f. Jaguar: Iron Soldier 80,–, Checkered Flag 45,–. Jaguar Konsole RGB + Cybermorph, [illegible] Mon. alt, Top Zust. 300,–. Tel. 0471/88209

Suche Shadowrun US fürs MD, zahle Neupreis oder Tausche gegen NBA Jam T.E. und [illegible] DM. Tel. 04621/29396 ab 19 Uhr

Tausche Super Nintendo 50/60 Hz + 2 Pads + 14 Spiele (z.B. NBA Jam, EWJ, DKC,...) gegen andere Konsole + Spiele! Für Neo Geo Last Resort (Modul) 150,–! 08638/67881

Ich suche Neo-Geo-CD Konsole gegen SNES Module (Alien 3, Batman Returns, Star Wars 2) + PSX-Modul Cosmic Race. CH-054/612672. Manfred verlangen. Ruft an!!!!

Verkaufe [illegible] SNES [illegible] Mega Drive Spiele z.B. DKC, EWJ, Zelda III, Syndicate, Warlock usw. zwischen 30-80 DM. Alles komplett [illegible] wie neu. Tel. 030/3418661 Claudia

Neo Geo (-CD) Freaks... Vereinigt Euch im 1. offiziellem Neo-Geo-Club! Bei [illegible] gibts: Neue Module + CD´s spottbillig durch Händlerrabatt, Zubehör, An- u. Verkaufsbörse für gebrauchte Spiele, 12x im Jahr Clubnews, Videos mit Neuheiten, Fahrgemeinschaften zu Messen, Hotline u. Online PC für Tips, Tricks u.v.m.! Tel/Fax 0441/3047119

Sonstiges

Biete div. 3DO-Spiele (ab 60,–) [illegible] Playstation-Games (ab 100,–), kaufe auch. Verkaufe zudem LCD-Spiele für je 10,–, Scuba [illegible] für je 80,–. Tel. 0621/553900

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 [illegible] Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Berkamen, Tel+Fax 02307/61532

Kaufe/Verkaufe Sony PSX und Neo-Geo-CD und Saturn. Tel. 0221/256977

Suche Master System, Game Boy, Mega Drive und Super Nintendo Spiele. Tel. 0711/334786 19-20 Uhr

Ver. Turbo Duo, jap. Umschalter, 3 Joypads, 5 P. Adapter, 20 Spiele! Sonderpreis: [illegible] DM!! Verkaufe Neo-Geo-CD's günstig! Stck 50 DM!! Tel. 07161/37511 Mo-Fr ab 17-21 Uhr, So 10 Uhr

Tausche Theme Park (Jag) gegen Val´d Isere oder Dragon. Spiel (Fast) neu. [illegible] schriftlich [illegible] Enrico Winter, Hauptstr. 10, 17440 Hohensee. Nur m[illegible] Anl. und Verp.

Tausche, Kaufe, Neo-Geo-CD, Mega D./CD J[illegible] + SNES. Suche auch Saturn, P-SX, NEC-32 + PC-Engine/Duo! (Alles Systeme Hard- und Software) 089/4701827

Yo! Verk. div. US-Marvel + Image-Comix wie z.B. X-Men, Wolverine, Punisher, Cyberforce, Spider-Man (auch Dt.), Fant. Four, Ghost Rider usw. für DM 1,50 je $! 04627/1618 (19-22 Uhr)

Verk. orig. jap. Street-Fighter-2-Anime, 120 Min. in VHS-PAL. Angebote ab 150 DM schriftlich an Bastian Wollweber, Ringstraße 16, 56479 Seck

Suche billiges SNES; Verkaufe/Tausche MD & SNES-Spiele: Lemmings 2, Streets of Rage, Actraiser, Streetfighter 2 und andere Titel. 069/857540 Felix

Kaufe Saturn, Playstation, Turbo Duo, 3DO; Verk. Neo Geo (CD), PC-Engine, Saturn, 3DO, MD, SN; viele Games wie Viewpoint, SSF 2, Road R., Gran Chaser. 0821/555168

Österreich! 3DO-Toploader, FZ10, NTSC, 2 Joypads, 10 Superspiele (z.B. Gex, etc.), [illegible] Demo CDs, erst 2 Monate alt um nur: ÖS 7000,–. Tel. A-0512/563720 !!!

Tausche u. Verk. nur Spiele von 3DO, SNS, Saturn, MD/CD-Jaguar, Sony Playstation, Neo-Geo-CD, Su: Gaiares-Memory Card, Sony, Saturn, Neo-Geo-CD Euro. 0621/28987

Kaufe, Verkaufe u. tausche ständig CD´s + Module für Neo Geo! Suche auf Modul: S. S. II, Windjammers, Pulstar, Puzzle Bobble, S. Sidekicks II !!! Tel. 0441/3047119

Verkaufe Neo-Geo-CD (nagelneu) mit 220 V2 Controler, volles Zubehör u. Verpackung m. 5 Games (FF3, SS2, KOF, AOFZ, AODK) [illegible] fai-[illegible] Preis!!! Tel. 06257/86379

Verk. Atari Jaguar RGB + [illegible] Joypads + 4 Spiele Kasumi, Cybermorph, Iron Soldier, AvP und [illegible] Menge Videospielzeitschriften FP 650,–. Tel. 0441/591204 ab 19.00 Uhr

Suche Module für VCS [illegible] von Atari. Bei entsprechend günstigen Angeboten nehme ich auch schon mal größere Sammlungen ab. 07162/41059 17-20 Uhr, Michael

Jaguar [illegible] Woch. Jung incl. Cybermorph 370 DM p. Nachnahme. Tel. 0271/790034

Playstation! Suche, Tausche, Verkaufe PSX-Games. Tel. 05225/2490 ab 18h

PSX! Games-Ankauf, tausch! Suche günst. Jaguar inkl. AvP! Suche günst. Vectrex! Tel. 05224/790826 ab 19h

Suche PSX/Saturn und MAK Spiele zum Kauf oder Tausch. Löse SNES, MD, Turbo Duo-Sammlung auf, habe z.B. Advanced M. Commander etc. Tel. 07724/7747 ab 18.00 Uhr

Anime! Suche [illegible] Videos La Blue Girl, Black Widow und Wicked City. Stefan Melchert, Panoramastr. 3, 88529 Zwiefalten

Löse PC-Engine-Sammlung auf. Viele CDs u. Cards günstig abzug. Verk. außerdem Neo Geo Joybaord, Magic Griffon u. Sega Mega Drive. Tel. 02872/8411

Video Games-Sammlung komplett zu verk. ab Heft Nr. 1 (Insges. 45 Hefte f. [illegible] DM) NES + Sega Master 8-Bit-Konsolen beide z. für 150 DM. Tel. Charly 09367/2629

Suche: N[illegible]-Geo-CD-ROM (nur PAL 50 Hertz) mit Samurai S. 2 u. King of Fighter 94! und 2 Joypads (keine Joyboards u. Joyst.) zahle 400 DM (VHB) Toplade-Vers. 05226/17364

Suche Neo-Geo-CD (Pal) mit Spielen! Biete Jaguar + [illegible] Games (I. Soldier usw.) Tausche Spiele für Jaguar oder NG CD, freue auf Euren Anruf! Tel. 04294/483

Verkaufe für Neo Geo: Fatal Fury Special (130), 3 Comt Bout (130) und Crossed Sword (90). Suche Last Resort, Soccer Brawl, Sidekicks 2. Tel. 09146/440

Suche Modul Neo Geo nur RGB mit 2 Boards und Fatal Fury 1+2, Ghost Pilots, Samurai Shod. 1, Art of Fighting 1. Tel. 08142/40115

Verk. MANGAs: Crying Freeman 1-4 (4 Tapes), 60,–, Urotsukidojj 1+2, je 20,–, zus. 35,–, Fist of the Northstar, 20,–, Alita, 15,–, Tank Police Acts 1+2, 15,–, Arislan 1, 15,–, Devil Man 1+2, 35,–. Tel. 0471/88209

Verkaufe Playstation + Pad + Ridge Racer + Memory nur [illegible] DM Spiele: Raiden, G. Heaven, Tekken. Für Saturn Gran Chaser, Astal, Panzer Dragon, Clockwork 55 DM. 08621/62795 Ily

Verkaufe + Kaufe Spiele + Hardware für PC-Engine, Turbo-Duo und Saturn. Tel. 02374/10661 ab 17.00 Uhr

Verk. Neo Geo + Joyboard [illegible] 350,–; Samurai Shi DM 240,– [illegible] II DM 340,–; Fatal Fury [illegible] DM 190,–; Art of F. DM 190,–; Mutation Nation 100,– als Set (1300 DM) od. Einzeln. 089/6014547

Anime! Tausch/Kauf fast alles, habe große Manga-Sammlung. Suche Hong-Kong, China Filme, Horror, gerne auch uncut oder auf Japanisch, zahl gut. 06322/981155

Verkaufe für MAK folgende Platinen: 1942, Gold Medalist, Tribbel Fun, Hit the Ice, Super World Court, World Cup 90, Arcanoid, Amidar, Asterix, Bank Panik. Tel. 09561/90847

Bombjack, Bucky O'Hara, Cabal, Captain silver, Choplifter, Dig-Dug, Coubel-Dragon, Donkey Kong, Dungeons [illegible] Dragons, Elevator Action, Final Fight, Tel. 09561/90847

Galaga, Gals Panik II, Jump Bug, Ghost´n´Goblins, Hammerin Harry, Hook, Hyper Olympics, Hyper Sports, Jungel King, In the Hunt, Jump Bug. Tel. 09561/90847

Lady Bug, Last Duell, Last Mission, Le Backnard, Legendary, Moon patrol, Monsterland, Mr. Do, Mr. Do´s Castel, Mr. Helli, P47, Mystic Wariors, NBA Jam. Tel. 09561/90847

New Fantasia, Open Golf Champions-Ship, Pooyan, Popey, Psychik 5, R-Type-Leo, R-Type, Raiden II + Dx, Roller Aces, Shinobi, Rolling Thunder, Scrambel. Tel. 09561/90847

[illegible] Worm, Sunset Raiders, Superdoge Ball, Super Quix, Tetris, Supermann, Time Pilot, Super Volleyball, Tera Cresta, Twin Cobra, Thunder H., Vendetta. Tel. 09561/90847

M.A.K., Ultimate tennis, Violent Storm, Vanguard II, Vator, Wardner, Western Express, Wiz, Wonderboy, World Rally, Xaind Siena, usw. Tel. 09561/90847 (Timo)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Death and Return of Superman

Der skrupellose Comic-Bösewicht Doomsday schreckt auch vor dem Mega Drive nicht zurück und zerstört systematisch Metropolis. Superman ist der einzige, der ihn aufhalten kann. Im Kampf zuvor verlor der stählerne Held gegen Doomsday sein Leben. Während die Stadt wieder aufgebaut wird, erscheinen plötzlich vier Superhelden, von denen jeder behauptet, der wahre Superman zu sein. Sie alle kämpfen gegen die Mutanten und Verbrecher, die Metropolis weiterhin terrorisieren. Ihr müßt herausfinden, wer der echte Superman ist. In allerbester *Final-Fight*-Manier prügelt Ihr Euch durch zehn Level-Szenarien. Mit dem Steuerkreuz und drei Feuerknöpfen wird gelaufen, geflogen und geschlagen. Zusätzlich verfügt jede Spielfigur über eine stattliche Anzahl an Schlagvarianten und explosiven Spezialwaffen. ws



Ein fetter Laserstrahl haut den stärksten Superman von den Socken

Es wird mit harten Bandagen gekämpft



geht so

„Mit einer kleinen Zeitverzögerung dürfen nun auch die MD-Supermänner losknüppeln. Der Schwerpunkt bei Return of Superman liegt beim munteren Prügeln. Gutes Timing und etwas Übung bis man die richtige Taktik gefunden hat, sind besonders bei den Schlußgegnern gefragt. Leider wurde dafür beim Spielwitz gespart. Kaum neue Ideen, ein wenig motivierender Spielfluß und reichlich gleich aussehende Sprites lassen nur mäßigen Spielspaß aufkommen. Auch wenn die Superheldentricks Abwechslung in das sonst recht monotone Durchboxen bringen, bleibt nicht viel mehr übrig, als das übliche Final-Fight-Geprügel. Hätten sich die Designer in Sachen Spielablauf mehr einfallen lassen, wäre die Wertung für die Superhelden sicherlich besser ausgefallen."

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em'Up
Megabit: 16
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	57%
Musik:	65%
Soundeffekte:	56%

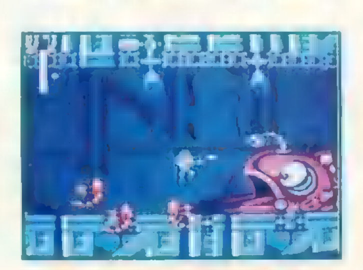
Spielspaß 61%

MEGA DRIVE

neues aus der redaktion: im spielezimmer werden demnächst (zum zweiten mal!) die aschenbecher ausgeleert

Wily Wars Mega Man

Lange mußten alle MD-Besitzer neidisch auf Nintendos "Mega-Wichtelmänner" blicken. Capcom hat sich endlich dazu entschließen können, die vernachlässigte Sega-Konsole mit einem Modul aus der Kult-Saga zu beglücken. Man hat sich jedoch davor gescheut, die kürzlich erschienenen SNES-Fortsetzungen umzusetzen, und so müssen sich die "Sega-Men" mit geringfügig aufpolierten 8-Bit-Varianten der ersten drei NES-Teile begnügen. Um seinen Erzfeind Dr. Willy aufs Kreuz zu legen, muß der putzige Roboterheld Mega Man (verfügbar in zahlreichen Modellen) in diesem Fall mehr als drei Dutzend Level durchlaufen und furchterregend niedliche Endgegner ausschalten. Jede Welt scrollt in alle Richtungen – Mega Man selbst kann laufen, springen, Leitern erklettern und auf den Plattformen entlangschippern. Ihr kämpft gegen Roboter und Endgegner unterschiedlicher Machart. Besiegt Ihr sie, hinterlassen die Blechkumpel eine Waffe, mit der Ihr im nächsten Level besser gerüstet seid. ws



Grafisch präsentiert sich jede Welt in einem anderen Thema



Drei komlette Mega-Man-Teile sind auf der Cart untergebracht



gut

„Anscheinend kommt es immer mehr in Mode, namhafte Uralt-Spiele im 16 Bit-Format an den Mann zu bringen. In Japan ist dieser Trend verstärkt zu verfolgen, erschienen dort erst kürzlich noch Klassiker wie Mr. Do für das SNES. Unverändert bleibt die vorliegende Mega "Drive" Man-Trilogie ein harter Brocken, da einiges an Joypad-Geschick verlangt wird. Es gibt Magneten, Laufbänder und Minilifte, Ihr wandelt hinter den Wolken und durch gefährliche Wälder. Wily Wars bietet zwar nichts außergewöhnlich Neues, dafür eine ausgewogene Mischung aus erfolgsgeprüften Spielelementen. Obwohl die Grafik weit hinter dem 16-Bit-Niveau nachhinkt, macht die MD-Compilation spielerisch einen guten Eindruck und ist für jeden Jump'n'Run-Freund eine Herausforderung."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Capcom
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Batterie,
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	61%
Musik:	62%
Soundeffekte:	69%

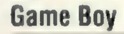
Spielspaß 76%

MEGA DRIVE

TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

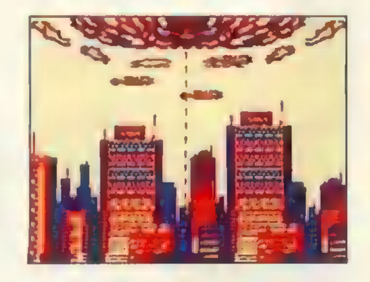
Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch immer wieder durch neue Abenteuerwelten ...



Game Boy

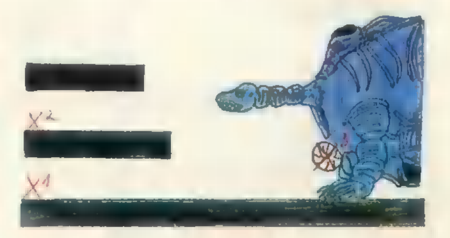
Probotector 2

Markus Brandel aus Waldkraiburg hat in geschwisterlicher Teamarbeit zusammen mit seiner Schwester Verena "Factor 5"s kleinen Geniestreich geknackt. Außerdem sei in diesem Zusammenhang noch einmal darauf hingewiesen, daß sich die Tips in Ausgabe 12/94 auf Probotector 1 bezogen haben; die "2" in der Überschrift war ein Fehler.



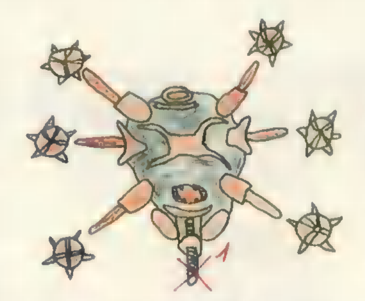
Level 1: Sklavenfalke

Um den netten "Sklavenfalken" zu besiegen, muß man sich auf "X1" ducken und ständig schießen. Den Geschossen weicht man aus, indem man auf "X2" springt und sich anschließend wieder auf "X1" duckt. Der wunde Punkt ist der Knorpel unten am Viech ("X3").



Level 2: Street Alien

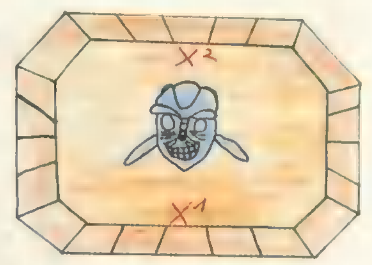
Zuerst muß man die Kugeln mit den Spitzen (sehen aus wie mittelalterliche Morgensterne) abballern, während man dem



"Street Alien" ausweicht. Wenn diese geschafft sind, haltet Ihr mit dem Flammenwerfer immer schön auf sein Gewehr ("X1").

Level 3: Der Große-Preis-Roboter-Wuschelkopf

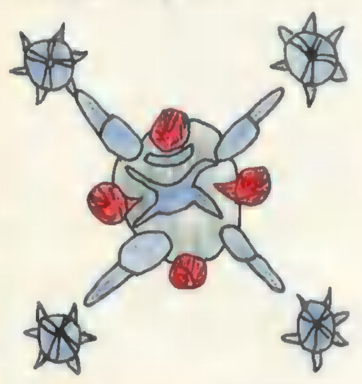
Wenn das Feuer kommt, heißt es andauernd im Uhrzeigersinn im Raum entlanggehen bzw. entlangklettern. Laßt am Anfang das Feuer 'vor' Euch, um nicht getroffen zu werden. Bei "X1" könnt Ihr dann nach oben auf den Boss schießen. Klettert nach "X2", wenn das Feuer aufhört und wartet, bis die Bomben zu se-



hen sind. Springt daraufhin schnell zurück auf Punkt "X1". Jetzt beginnt das Spielchen wieder von vorne, solange bis er besiegt ist.

Level 4: Street Alien 2

Schießt (am besten mit dem Flammenwerfer) auf seine vier Knorpel ("X1"). Dabei sollte man nicht die spitzen Kugeln treffen, die im Kreis schweben, weil sie sonst anfangen, Probotector anzugreifen.



Level 5: Das Finale

Boss 1 (Bestie Kimkoh)

Wenn das grantige Wesen Kimkoh erscheint, muß sich Probotector bei "X1" ducken und die ganze Zeit nur geduckt schießen. Wenn der Boss verschwindet, stellt man sich auf die andere Position ("X2"). Wenn der Boss wiederkommt, müßt Ihr erneut bei "X1" in Duckstellung gehen, ununterbrochen ballern und so weiter, bis er irgendwann das Zeitliche segnet, sprich explodiert.



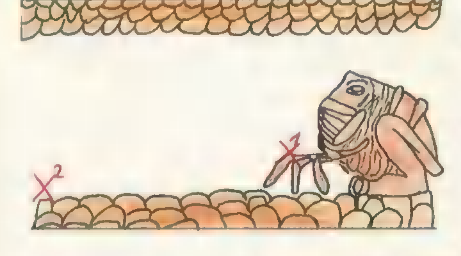
16-Bit-Cheats bekommen langsam Konkurrenz. In dieser Ausgabe hagelt es das erste mal Saturn-Tips und im nächsten Heft geht's mit der Playstation weiter. Trotzdem keine Angst, SNES und MD werden noch eine ganze Weile in Führung bleiben, meine Hand drauf.

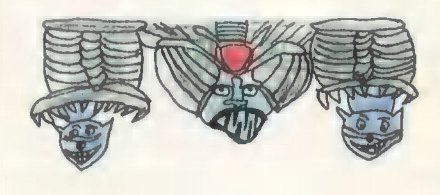
WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch ein Verrechnungsscheck per Post zugeschickt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreichere Tips bitte gleich auf **Diskette** (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen bitte auf jeden Fall ausdrucken und **nicht** nur als Datei schikken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie am PC erstellt habt, im Dateiformat belassen.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München







Boss 2 (Uranische Teufelsfratze)

Der letzte Boss. Stellt Euch auf "X1" und beschießt den Arm mit dem Schädel, der sich gerade nach unten bewegt. Wenn der Arm wieder oben ist, könnt Ihr nach "X2" gehen, wo Ihr versucht den anderen Arm zu treffen (dabei natürlich die Aliens am Boden nicht aus den Augen verlieren). Geht danach wieder zurück auf "X1". Wenn beide Arme besiegt sind, müßt Ihr auf Position "X2" gehen und das Feuer aussitzen, das aus der Mitte heraussprüht. Geht danach zu Punkt "X3" und zielt nach oben. Das Feuer fängt ziemlich schnell von Neuem an zu lodern. Dann heißt es zurück nach "X2", usw., bis auch er nach einiger Zeit besiegt ist.

Hier folgen noch die fünf Spezial-Paßwörter von Alk...ähh... Fac 5, die Nintendo so nicht durchgehen ließ. Wenn statt der Zahlen die entsprechenden Selbstlaute eingesetzt werden, seht Ihr, wie's um die heimische Programmiererzunft steht (1=A, 2=E, 3=I, 4=O, 5=U):

P3LS	Abspann
K4RN	Steuerung umkehren
B32R	unendlich Leben
H2F2	Level überspringen
M1LZ	Jedes Level in Easy

Mega CD

Dracula Unleashed

Thomas Pauly aus Büdingen/Rinderbügen bietet Nachhilfe für all diejenigen an, die nicht so fit in Englisch sind, aber trotzdem auf den Spuren des Blutsaugers wandeln wollen. So sollte Euer Terminkalender aussehen:

1. Tag (28. Dezember)

ca. 8:00 Uhr	Telegramm an Pater Jonas schicken (Visitenkarte in die Hand nehmen)
ca. 9:00 Uhr	Zeitung kaufen (Adresse vom Saucy Jack Pub)
ca. 10:00 Uhr	Anisette's Home (man erhält einen Stoffetzen)
ca. 11:15 Uhr	Holmwood's Home (Infos über ein Päckchen)
ca. 11:45 Uhr	Harker's Home (Adresse von Harker's Office)
ca. 12:30 Uhr	Saucy Jack Pub (Infos über Bloofer Lady & Adresse vom Bookstore)
ca. 13:45 Uhr	Bookstore (Buch über Bloofer Lady & Adresse vom Asylum)
ca. 15 Uhr	Holmwood's Home (Päckchen abholen)
ca. 16:15	Uhr Harker's Office (Päckchen in die Hand nehmen- man bekommt eine Kette)
ca. 17:30	Uhr Annisette's Home (Kette in die Hand nehmen- man erhält eine Rose)
ca. 19:45	Uhr Asylum (man erhält einen Schlagstock)
ca. 20:15	Uhr Home (schlafen)

2. Tag (29. Dezember)

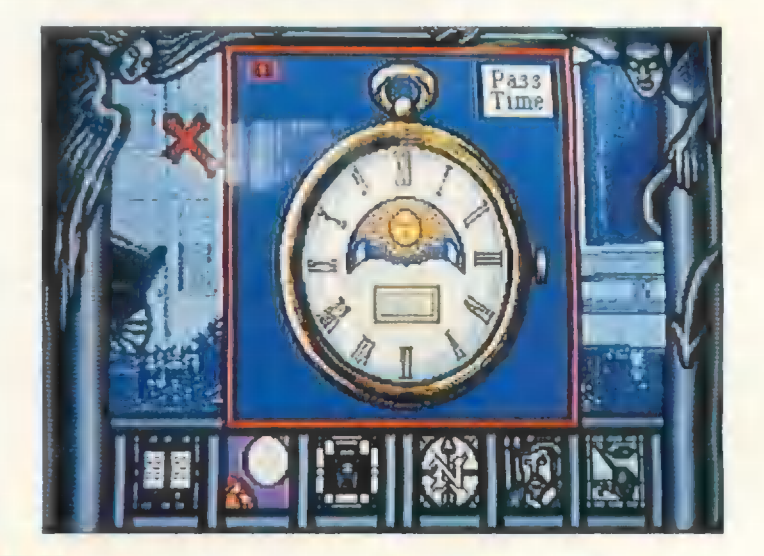
ca. 1:15 Uhr	Telegramm von Pater Jonas lesen (man erhält ein Messer) Uhr vordrehen bis ca. 7:30 Uhr
ca. 8:00 Uhr	Zeitung kaufen und lesen (Adresse vom Friedhof)
ca. 8:30 Uhr	Harker's Home (Rose in die Hand nehmen)
ca. 9:30 Uhr	Hades Club (man erhält eine Münze & Infos über Bookstore)
ca. 10:20 Uhr	Asylum (man bekommt Visitenkarte von Prof. van Helsing)
ca. 12:10 Uhr	Telegramm an Prof. van Helsing schicken (Visitenkarte in die Hand nehmen)
ca. 12:45 Uhr	Harker's Office (Messer in die Hand nehmen)
ca. 13:30 Uhr	Bookstore (man erhält Adresse von University und zweites Buch)
ca. 14:45 Uhr	University (Münze und Stoffetzen in die Hand nehmen)
ca. 16:10 Uhr	Saucy Jack Pub (Bloofer Lady Song)
ca. 18:00 Uhr	Anisette's Home (A. erzählt über Juliets Krankheit)
ca. 23:00 Uhr	Hades Club (Brief in die Hand nehmen, man erhält Schlüssel)
ca. 0:00 Uhr	Bookstore (Schlüssel in die Hand nehmen, man findet ein Manuskript)
ca. 1:30 Uhr	Home (schlafen)

3. Tag (30. Dezember)

ca. 7:30 Uhr	Zeitung kaufen und lesen
ca. 8:10 Uhr	University (Manuskript in die Hand nehmen)
ca. 10:00 Uhr	Friedhof (Beerdigung und Treffen mit Mina)
ca. 11:00 Uhr	Asylum (Schlagstock in die Hand nehmen)
ca. 12:15 Uhr	Hades Club
ca. 13:15 Uhr	Saucy Jack Pub (Manuskript in die Hand nehmen)
ca. 14:05 Uhr	Telegramm an Pater Jonas schicken (Visitenkarte in die Hand nehmen)
ca. 15:00 Uhr	Holmwood's Home
ca. 17:30 Uhr	Bookstore
ca. 18:15 Uhr	Harker's Home (Manuskript in die Hand nehmen)
ca. 21:00 Uhr	Anisette's Home (Kräuter in die Hand nehmen)

4. Tag (31. Dezember)

ca. 7:45 Uhr	Zeitung kaufen und lesen
ca. 8:40 Uhr	Harker's Office (Treffen mit Prof. van Helsing)
ca. 9:30 Uhr	Asylum (man findet Holzpflock und Hammer)
ca. 10:05 Uhr	Harker's Home (man erhält ein Kreuz)
ca. 10:50 Uhr	Home (Telegramme lesen- man erhält eine Dikt.-Kassette)
ca. 12:00 Uhr	Friedhof (Juliets Beerdigung)
ca. 13:30 Uhr	University (man findet einen Schlüssel)



ca. 14:30 Uhr	Hades Club (Mysteriöse Stimmen)
ca. 15:00 Uhr	Anisette's Home (Beratung über Friedhof)
ca. 17:00 Uhr	Friedhof (Holzpflock und Hammer in die Hand nehmen)
ca. 18:30 Uhr	Saucy Jack Pub (Unterhaltung mit der Bardame)
ca. 19:00 Uhr	Harker's Office (Diktiergerät-Kassette in die Hand nehmen)
ca. 20:15 Uhr	Anisette's Home (Entdeckung- Anisette wurde gebissen)
ca. 21:00 Uhr	Harker's Home (niemand ist da)
ca. 21:35 Uhr	Anisette's Home (Kampf mit Dracula)
ca. 22:20 Uhr	Harker's Home (Mina redet mit Prof. van Helsing)
ca. 23:00 Uhr	Anisette's Home (Anisette ist verschwunden)
ca. 1:00 Uhr	Hades Club (Kreuz in die Hand nehmen!!!)

... geschafft

P.S.: Objekte, wie z.B. Kreuz, Rose, Schlagstock, etc., immer in die Hand nehmen, bevor man eine Türe öffnet.

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert zur Abwechslung vorher einfach 'nen Arzt.

Super Nintendo

International Superstar Soccer

Manuel Gerber aus CH-Oberrohrdorf hat wieder zugeschlagen und zu unserer Freude einen seiner berüchtigten Kartensätze mit Fußballtaktiken (wie üblich auf dem noch berüchtigteren Gerber-Atari ST fabriziert) rausgerückt.

TOR 1

(todsicher, sofern man den Hackentrick beherrscht)

1. Der Mittelfeldspieler paßt zum linken Flügelstürmer (B-Taste)

2. Dieser, gedeckt durch die Verteidiger, spielt auf den freien Mann rechts unten.

3. Der sprintet los (Y-Taste) und ändert bei

4. die Richtung.

5. In diesem Moment rennt der Torwart auf Euch zu, und man vollführt einen Hackentrick über ihn hinweg (schwierig: Y-Taste und Richtungskreuz gedrückt halten, dann beides loslassen und sofort A-Taste drücken).

TOR 2

1. Der Mittelstürmer paßt auf den rechten Flügel.

2. Dieser rennt direkt auf den Torhüter zu, der allerdings denkt, man will in die kurze Ecke schießen und deckt sie auch brav.

3. Nun wird ein Paß auf die zweite Spitze gespielt (Vorsicht: rückwärts passen, sonst gibt's Abseits).

4. Der Torhüter ist zu langsam, der Stürmer reagiert, und der Ball wird direkt in die leere linke Ecke geschossen (X-Taste).

TOR 3

1. Mittelfeldspieler paßt auf 'nen Stürmer,

2. welcher direkt zum Flügelstürmer spielt.

3. Der rennt gegen den Torwart (Torhüter verläßt den Kasten),

4. läßt den Goalie mit einem Haken aussteigen (Y-Taste und Richtungsänderung):

5. Schuß und Tor

TOR 4

1. Ein Verteidiger schlägt den Ball mittels A-Taste nach vorne,

2. wo ihn ein Spieler dankend mit dem Kopf (A- oder B-Taste empfiehlt sich, da mit X wird ja auf das Tor geköpft wird) zum Mittelstürmer weiterspielt.

3. Der kickt ihn mit B oder A zum rechten Flügel,

4. rennt gleich weiter (d.h. muß von Euch weiterbewegt werden) in Richtung Strafraum und Torlinie und zieht erneut die ganze Aufmerksamkeit des Sclußmannes auf sich.

5. Eine Flanke ist hier angebracht (A-Taste).

6. Der Spieler, der im Strafraum steht, köpft den Ball in die linke Ecke, oder bewegt ihn per Fallrückzieher dorthin.

TOR 5

(Doppelpaßspiel, klappt oft nur bei einer 2-zu-3-Situation)

1. Linker Flügelstürmer spielt auf den unten postierten Kicker mittels Doppelpaß (B und Y kontinuierlich gedrückt) und rennt nach vorne (geschieht automatisch).

2. Der andere Spieler rennt mit dem Leder dorthin, wo unser vorbildlicher Manu die Zahl 3 eingesetzt hat (Y-Taste).

3. Hier wird der Doppelpaß nun ausgeführt. Der herannahende Stürmer schießt bei

4. ins linke oder rechte Eck.

TOR 6 (Abstauber- die Tore, die am häufigsten fallen, *weil* der Goalie den Ball so oft abklatscht)

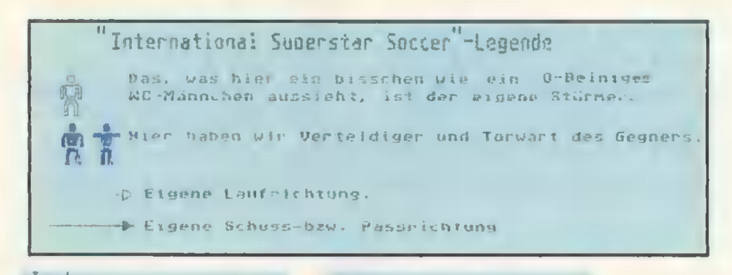
1. Ein Stürmer erhält den Ball

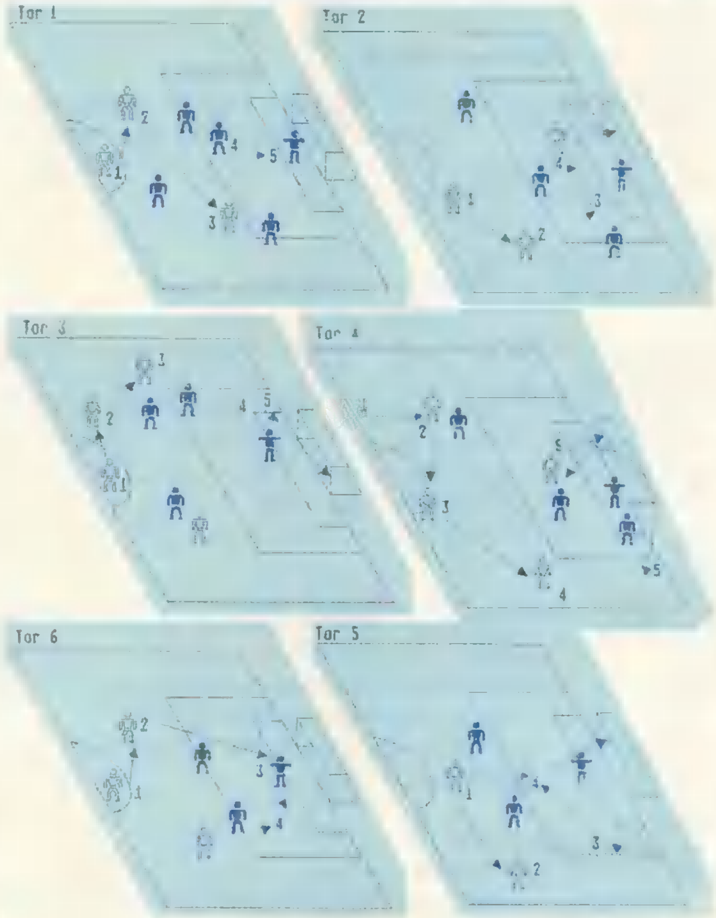
2. und schießt aus unmöglicher Distanz hammerhart aufs Tor (X-Taste lang drücken)

3. Der Torhüter klatscht den Ball ab (außgenommen: belgischer oder mexikanischer Keeper).

4. Der andere Stürmer rennt auf den Ball zu und schießt über den am Boden liegenden Torwart ins Tor.

Manuels kleine Nachhilfestunde oder Dinge, die die Anleitung verschweigt, bzw. so nicht sagt:





Kopfball:

A-Taste ergibt einen hohen, steuerbaren Kopfball

B-Taste ergibt einen kurzen, flachen Kopfball (ideal, um den Ball zu stoppen)

X-Taste = Kopfball in Richtung Tor

Einwurf:

Mit B wirft man den Ball kurz, mit A weit weg

Freistoß (in Tornähe):

X schießt direkt auf das Tor, allerdings gehen 99% dieser Schüsse in die Mauer, A hebt den Ball über die Mauer oder flankt, B spielt einen Paß.

Eckball:

X schießt direkt aufs Tor, solche Bälle lassen sich aber fast nie direkt verwandeln (nur mit Effet), A flankt wieder und B paßt.

Am Besten flankt man auf einen Spieler im Strafraum (A oder X; A kurz, und X lang drücken), der den Ball per Köpfer verwandeln kann (im richtigen Augenblick auf die X-Taste)

Foulen:

Sollte man nicht tun; versucht stattdessen, die Abwehr mit der B-Taste zu perfektionieren (ein gefoulter Torhüter gibt fast immer Rot).

Sprints:

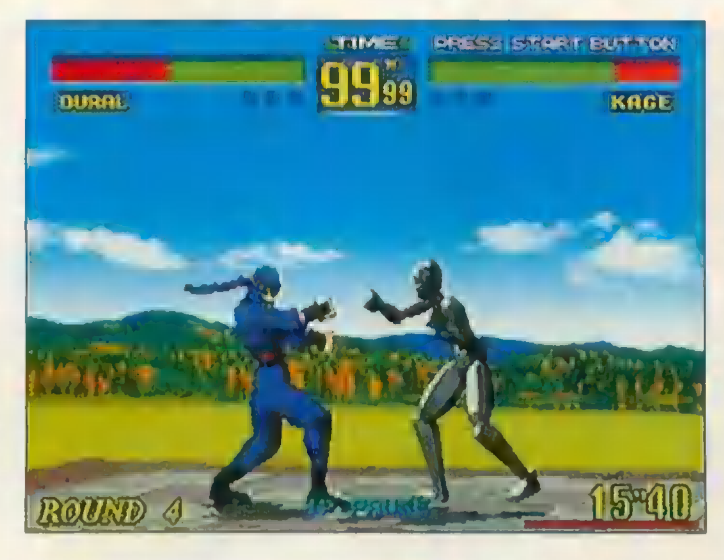
Kosten Energie (darum sind die Stürmer schon nach der ersten Halbzeit oft müde). Mit gedrückter Y-Taste kann man auch weniger gut dribbeln, deshalb sollte man, wenn Gegner in der Nähe sind, von der Y-Taste kurz weggehen, dann dribbeln und erneut sprinten.

Sega Saturn

Virtua Fighter

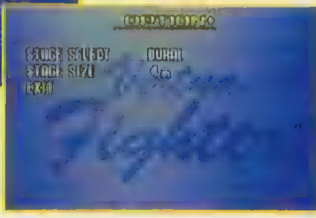
Der erste Cheat zu diesem Spitzen-Titel kam noch mal von Sascha Stredelmann aus Schwerte: Um mit Dural spielen zu können, müßt Ihr im Kämpfer-Auswahl-Screen unten, oben, rechts, A und links eingeben. Wenn es funktioniert hat, kann man einen Blitz hören.

Dann hätten wir selbst auch ein, zwei Goodies anzubieten: Drückt im VF-Titelbild schnell 12 mal nach oben. Im Options-



Eine Runde als Dural kämpfen? Nichts ist unmöglich! (oben)

Unter "Exit" wartet ein weiteres Optionsmenü



menü läßt sich der Cursor bei richtiger Eingabe des Cheats dann weiter nach unten, in ein neues Menüfenster bewegen. Die Kampfarenen können hier einzeln angewählt werden; die Größe des Rings ist ebenso verstellbar.

Der VF-Ranking-Mode-Cheat funktioniert genauso wie der Cheat bei Daytona, der einem alle Rennwägen von Beginn an beschert. Drückt im VF-Titelbild gleichzeitig rechtsunten, L, R, C, Y, Start.

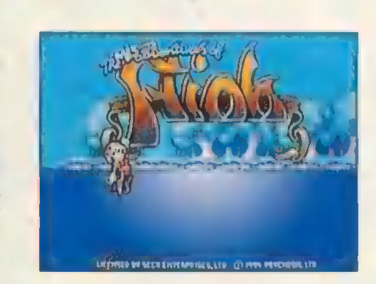
Um die SAT-Version mit den "Spielregeln" des Automaten zocken zu können, gebt Ihr, auch wieder im Titelbild, X, Y, und Z gleichzeitig ein. Ob der Cheat funktioniert hat, erkennt Ihr an der "Free Play"-Anzeige links unten im Bild und daran, daß sich das Sega-Logo verändert hat. Nach einem verlorenen Kampf erscheint dann z.B. nicht mehr der Kämpfer-Auswahlbildschirm, man kann sofort weiter fighten. Dieser Hint geht übrigens auf einen schon fast antiken Brief aus Rothenburg (mit Poststempel vom Januar), von Mario Bieh nämlich, zurück.

Mega Drive/ Mega CD

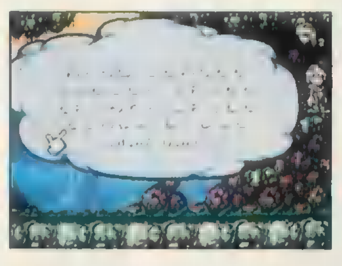
Flink

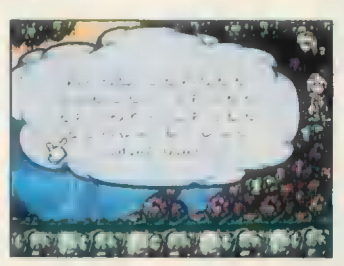
Raphael Sladek aus Grevenbroich hatte eine schöpferische Pause eingelegt und meldet sich diesen Monat mit 'nem frisch entdeckten Geheim-

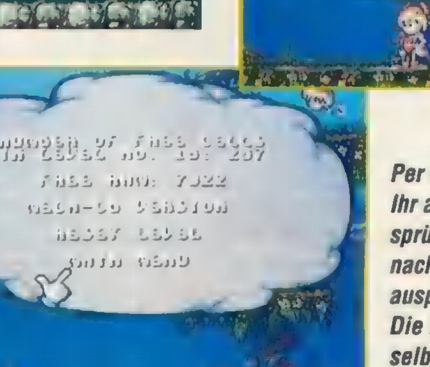
Menü zurück. Lediglich Euer rotes Magiefläschchen müßt Ihr dabei noch selber auffüllen, ansonsten könnt Ihr im Cheat-Menü jeden Spell ohne Rumköchelei direkt anwählen und ausführen. Mit der Option "*LEAVE LEVEL*" lassen sich die einzelnen Stages problemlos überspringen, und hinter dem Menüpunkt "*CHEAT MENU*" verbirgt sich ein Info-*Screen* der Programmierer mit ein paar technischen Daten zum jeweiligen Level. Wenn Ihr den Cheat einmal korrekt eingegeben habt, bleibt das Menü übrigens die ganze Zeit während des Spielens zugänglich. So geht's: Irgendwo im Spiel müßt Ihr nach unten und dann zusätzlich noch Start drücken. Habt Ihr beide Tasten kurz zusammen gedrückt, laßt Ihr "unten" los, sodaß nur noch "Start" gedrückt bleibt. Nun wird folgende Kombination (bei gedrückter Start-Taste) eingegeben: dreimal rechts, dreimal links, zweimal rechts, zweimal links, rechts, links. Schon erscheint der besagte neue Schriftzug, etc.



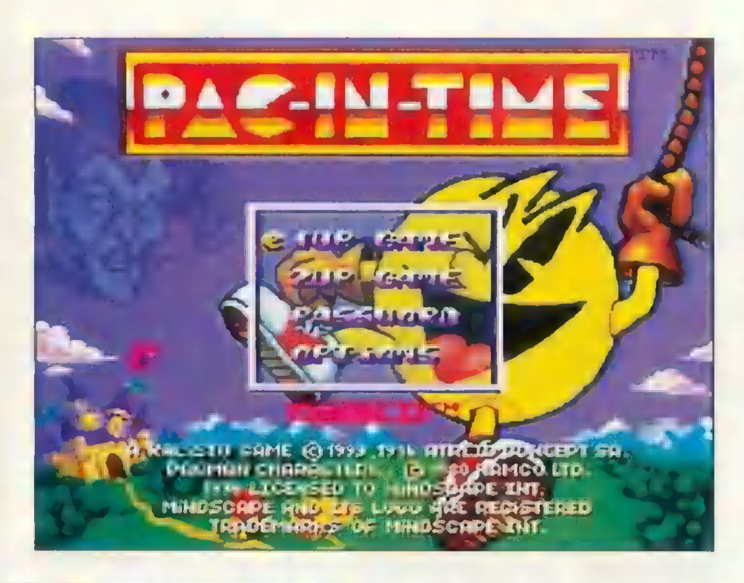








Per Cheat könnt Ihr alle Zaubersprüche ganz nach Belieben ausprobieren. Die Level sind selbstverständlich außerdem anwählbar.



So geht's: Drückt im Pausenmodus nacheinander B, A, L, unten, Y, B, A, L, unten, Y. Wenn Ihr nun noch Start und Select gleichzeitig drückt, kommt Ihr wieder zur Landkarte. Hier werdet Ihr feststellen, daß man an allen noch nicht gemeisterten Leveln vorbeilaufen kann. Ihr könnt sogar in die Level der darauffolgenden Welten marschieren, bis hin zum Abspann. Hier werdet Ihr von den Programmierern als Schummler gerügt, was aber egal ist, da dieser Abspann sowieso sterbenslangweilig ist.



Super Nintendo

Pac In Time

Jürgen Mainusch aus Liepe hat einen interessanten Cheat herausgefunden.

Eine handvoll Paßwörter hatten wir ja bereits in der letzten Ausgabe abgedruckt. Um aber jedes einzelne Level anwählen zu können, muß man den Code "LVDYK" eingeben, wieder zurück ins Start-Menü gehen, den Cursor auf "1 PL Game" oder "2 PL Game" setzen und dann L, R, links und Start gleichzeitig drücken. Wenn die Levelnummer 1 erscheint, werden alle Knöpfe losgelassen (am besten Start zuerst loslassen). Mit X und A könnt Ihr das Startlevel einstellen, die L- und R-Taster beschleunigen die ganze Sache, da mit ihnen in Zehnerschritten "gezählt" werden kann.



Super Nintendo

The Pagemaster

MacCauley Culkin aus Droste-Hülsdorf hat geschrieben, beziehungsweise eigentlich nicht so richtig. Uneigentlich stammt dieser Cheat von unserem Spion in der Hamburger Virgin-Zentrale, der ihn dort in Erfahrung gebracht und danach herausgeschmuggelt hat.







Benutzt den Virgin-Ultra-Cheat So easy war Pagemaster noch nie!

Super Nintendo

Legend

Jetzt kann sich unser Lieper Kleintierfreund aber bald ein ganzes Hamstergehege leisten; mit noch einem brauchbaren Cheat stand J. Mainusch diesen Monat bei uns auf der Matte. Um die Levelanwahl nutzen zu können, muß der geneigte Spieler zuerst ein zweites Joypad montieren. Ist dies vollbracht, drückt er im Vorspann (nachdem die schwarzweiße Legend-Schrift mit den Jahreszahlen verschwunden ist) gleichzeitig auf Pad 1 oben und X, sowie *auf Pad 2 unten* und B. Danach drückt Ihr, wieder gleichzeitig auf beiden Pads, unten und B auf Pad 1 und oben und X auf Pad 2. Wir rekapitulieren: Es werden jeweils gleichzeitig vier Knöpfe, auf zwei verschiedenen Pads gelegen, gedrückt.





Die Programmierer geben sich im Abspann ein Stelldichein

Mega Drive

Lawnmower Man

Ich erteile hiermit Jürgen Mainusch aus Liepe gleich noch einmal das Wort. Er hat einen interessanten Trick gefunden, der es Euch u.a. ermöglicht die Level zu überspringen, und dem Einsender endlich einen größeren Hamsterkäfig zu kaufen, wie er schreibt. Drückt in einem normalen Plattform-Level zuerst einmal Start, um das Spiel zu pausieren. Gebt dann oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, unten ein. Mit Druck auf die B-Taste könnt Ihr nun die Level überspringen, per C-Taste gelangt Ihr ins Cheat-Menü. Indem A, B und C gleichzeitig gedrückt wird, klinkt Ihr Euch wieder aus normalen (Plattform-)Leveln heraus.

Super Nintendo

The Lawnmower Man

Für die folgenden Cheats (geistiger Vater residiert übrigens in Ilvesheim) muß man "zur Vorbereitung" während des Spiels in den Pausemodus gehen und folgende Kombination eingeben: B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B. Aus dem Pausemodus bitte wieder rausgehen und weiterspielen, als ob nichts gewesen wäre. Wer danach wieder in den Pausemodus geht, A, L, L eingibt und

die Pause wieder verläßt, wird in ein Optionsmenü der Güteklasse 1A gelangen.

Wer stattdessen R, A, Select und Y eingibt, wird mit Unsterblichkeit belohnt, und wer in den VR-Szenen Pause, A, Pause drückt, hat das Level geschafft.

Sega Saturn

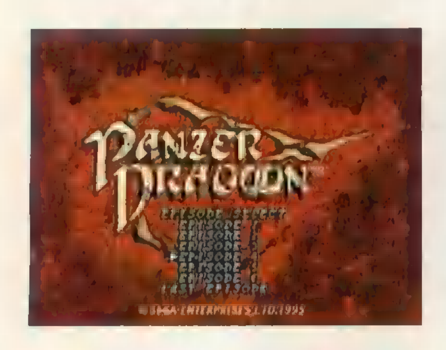
Panzer Dragoon

Matthias Wißnet aus München läßt seine soziale Ader sprießen "und will denjenigen weiterhelfen, die bei diesem grandiosen, (...) relativ linear ablaufenden 3D-Ballerspiel ihre Probleme haben". Hugh!

Alle Joypad-Kombinationen müssen im Titelbild eingegeben werden (wenn "Normal Game" und "Options" auf dem Bildschirm zu lesen ist).

Der **"Invincible Mode"** (Unverwundbarkeit) wird mit folgender Combo eingestellt: L, L, R, R, oben, unten, links, rechts.

Den **"Wizard Mode"** (erhöhte Spielgeschwindigkeit) aktiviert Ihr folgendermaßen: L, R, L, R, oben, unten, oben, unten, links, rechts.



Ein praktisches **Level-Anwahl-Menü** wird so hervorgezaubert: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Y, Z.

Durch folgenden Cheat ändert sich das SEGA-Logo in eine Art Virtua-Fighter-Kämpfer. Außerdem besitzt Ihr danach unendlich viele Continues: oben, X, rechts, Y, unten, Z, links, Y, oben, X

Alte **Space Harrier**-Fans freuen sich über folgenden Cheat, der es ermöglicht ohne Drachen zu fliegen (das Saturn-Menü muß speziell bei diesem Cheat allerdings auf Deutsch gestellt sein, sonst funktioniert es nicht): oben, X, rechts, X, unten, X, links, X, oben, Y, Z.

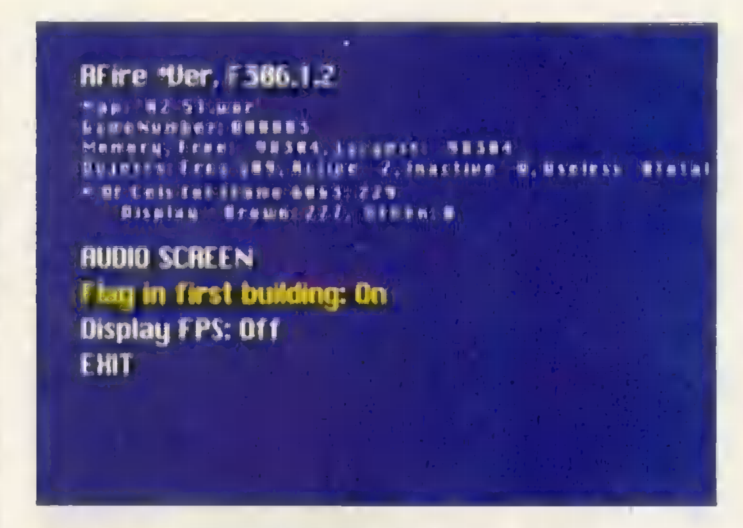
An dieser Stelle möchte unser Redaktions-Teddie Mathias' Tip-Latte noch ein wenig ergänzen:

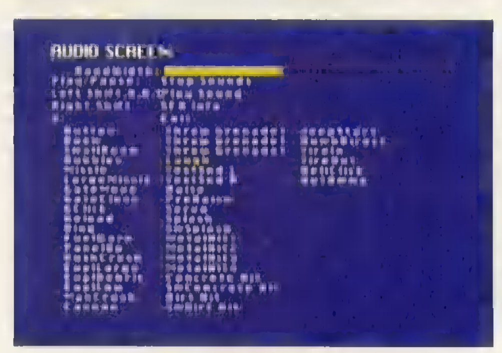
Die Umkehrung des vorigen Cheats (also nur mit Drachen, und ohne 'Reiter' fliegen) lautet so: links, links, rechts, rechts, oben, unten, oben, unten, L, R.

Eine Art Bonusspiel, das nur 10 Minuten gespielt werden kann, und in dem Ihr sterbt, wenn nicht genug Feinde getroffen werden (Balkenanzeige verringert sich kontinuierlich), steckt hinter dieser Tastenkombination: oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, L, R.

Drückt Ihr A, B, C, L und R gleichzeitig, könnt Ihr in ausweglosen Situationen Kamikaze begehen.







Leider sind die Menü-Screens etwas unscharf geworden. Das liegt aber am Spiel und nicht an uns. Die "Audio Screen-Option" ist wirklich eine gute Idee.



Real 3DO

Return Fire

Keine Paßwörter braucht Ihr hier nicht mehr, denn es gibt ja schließlich in Kusel den Andreas Ihling, der dem "Beschiß" Tür und Tor zu öffnen vermag. Gebt Ihr als Paßwort "WOLF" ein, werden alle roten Punkte auf den Karten grün und Ihr könnt somit die Level anwählen. Es kommt noch besser: Haltet Ihr im Spiel die L- und R-Tasten gedrückt und betätigt Start, so gelangt Ihr ins Debug-Menü. Hier dürft Ihr mit den Musikstücken spielen, bzw. die Option "Flag in first Building" einschalten. Die Flagge des Gegners befindet sich in späteren Leveln dann gleich im ersten Gebäude.

Unverwundbarkeit: Drückt während der Fahrzeug-Auswahl beim markierten Gefährt erst C. Daraufhin erscheint die Karte mit der Anzahl der Fahrzeuge usw. Jetzt müssen die L- und die R-Taste, sowie B und C gedrückt werden. Haltet diese Tasten fest und drückt zusätzlich X. Wenn der "Leave-Game-Bildschirm" erscheint, drückt Ihr nach unten und A. Wenn jetzt ein bestimmter Ton gleich zweimal erklingt, hat die Eingabe des Cheats funktioniert. Leider müßt Ihr Euch die Umstände bei jedem anderen Fahrzeug erneut machen.

Super Nintendo

Pitfall

Ja, ja, Pitfall und kein Ende: Der Level-Select-Cheat erreichte uns zwar noch rechtzeitig vor Red.-Schluß zur Juli-Ausgabe, aber da ließ er sich beim besten Willen nicht mehr in die bereits fertigen Tips einbauen. Auch wieder im Titelbild drückt Ihr schnell hintereinander X, Select, A, Select, Y, A, X, Select. Eine Zahlenanzeige erscheint darauf unter dem Pitfall-Logo, die sich mit den L- und R-Tasten auf das gewünschte Start-Level einstellen läßt.

Sega Saturn

Daytona USA

Also, wer diese Tage tatsächlich tief in die Tasche gegriffen, einen Saturn samt Daytona heimgeschleppt und etwas enttäuscht ob der Auswahlmöglichkeit von nur zwei



Sogar die Reklameschrift auf Eurem Wagen ist im Mirror-Mode spiegelverkehrt (oben)





Rechts sieht man, was hinter UMA2 steckt

Fahrzeugen war, dem kann geholfen werden. Drückt im Titelbild gleichzeitig rechtsunten, L, R, C, Y und Start. Ihr verfügt dann sofort über alle Fahrzeuge (außer den UMAs).

Wie sich inzwischen bereits herumgesprochen haben dürfte, kann man bei Daytona auch Pferde anstatt Autos steuern. Die Pferde sind auch über 300 km/h schnell, bremsen logischerweise nicht ab, wenn man mit ihnen quer übers Gras "brettert", und sind zudem ökologisch unbedenklich verwendbar. Ein direkter Zugangs-Cheat ist uns bisher nicht bekannt, Euer UMA (japanisch für Pferd) will hart erarbeitet sein. Im *SATURN MODE* müßt Ihr *Game Mode*, *Difficulty* und *Enemy Level* jeweils auf *Normal* stellen und dann in allen drei Kursen Erster werden. Danach gesellt sich Freund Pferd zum *Car-Select*-Menü dazu. Was sich allerdings noch nicht sehr weit rumgesprochen hat, ist die Tatsache, daß die Programmierer auch ein **Pferdegespann**, bestehend aus Mutter und Fohlen, ins Spiel eingebaut haben. Der braune Zweispänner bringt satte 325 km/h; das Pendant in Weiß hat sogar 329 Sachen auf dem Kasten. Um in den Genuß von **UMA2** zu gelangen, müssen die drei Kurse wahnwitzigerweise im *Endurance*-Mode, jeweils mit einem ersten Platz abgeschlossen werden (*Difficulty* und *Enemy Level* können aber in der Normal-Stellung belassen werden).





Sega entdeckt die Prüderie: Aus SEX wird kurzerhand ein REX

Im *SATURN MODE* gibt es noch mehr zu entdecken, einen *Mirror Mode* und *Time Attack Mode*, nämlich – Necif Alisan aus Hagen war hier übrigens der erste Entdecker. Haltet bei der Streckenauswahl *Start* gedrückt und bestätigt Eure Streckenwahl mit C (*Mirror Mode*). Verfahrt ebenso bei der Fahrzeugauswahl und Ihr spielt den *Time Attack Mode*.

Im *ARCADE MODE* darf dagegen mitgesungen werden. Wenn Ihr während der Strecken-Auswahl anstatt *Start* nach oben drückt, dann läuft während dem Rennen unten im Bild ein Schriftzug mit dem Text, der gerade gesungen wird, wie man es von Karaoke-Videos kennt.

Wenn Ihr bei den einzelnen Tracks die festgelegten Musikstücke ändern wollt, müßt Ihr bei *Options* den Controller-Typ B einstellen und dann im "Gentlemen-Start-Your-Engines-Screen" Knopf A, X, Y oder Z drücken, je nachdem welches Stück Ihr hören wollt.

Von Hobby-Bergführer (stolper, schlurf) Hape Meier aus CH-Hittnau kommt noch folgender Hinweis: Gebt Ihr nach dem Rennen als Initialen "SEX" ein, dann verändert das Programm den Namen automatisch in "SEA", "SIX", "REX", "SEY", etc. (sinnlos bis schwachsinnig – Anm. d. Red.). Sascha Stredelmann aus Schwerte hat als Namen mal "LAU" bzw. "PEI" eingegeben. Da wurde dann nicht zensiert, dafür gab es aber eine verbesserte Virtua-Fighter-Musik zu hören. Dies funktioniert auch bei Eingabe der Initialen "V.F". Generell könnt Ihr mit der Daytona-CD Musikstücke von allen bisherigen AM2-Spielen anhören, Ihr müßt nur die richtigen Initalen rausfinden ("A.B" steht z.B. für Afterburner, "ORS" für Outrunners, "VMO" für Sword of Vermillion, "G.F" für Galaxy Force oder "V.R" für Virtua Racing, alle bei "Enter Initials" eingeben).

Und weiter geht's im Takt: Unser rasender Robzäng hat 'ne Mörder-Abkürzung ausfindig gemacht, die gut eine Sekunde spart. Wenn Ihr ganz rechts in die Box einfahrt und Euch genau auf der rechten Begrenzungslinie haltet, könnt Ihr mit Full Speed an dem ganzen Mechaniker-Troß vorbeipreschen. Dieses Kunststück erfordert allerdings viel Übung und verschlechtert am Anfang eher Eure Zeiten, da die Optimallinie nicht einfach zu erwischen ist.

Zum Abschluß steuert Tet noch eine kleine Entdeckung bei: Wenn Ihr das Spiel mit A, B, C, Start (gleichzeitig) resettet, während das Auto gerade in der Box steht, rollt Ihr danach ohne Räder zur Ziellinie.

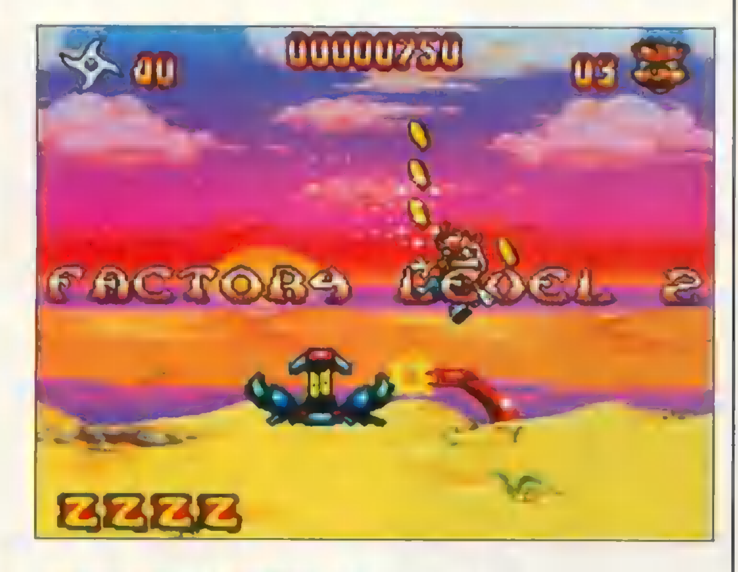
Super Nintendo

Zero The Kamikaze Squirrel

Als ausgefuchster Cheat-Redakteur kann man sich natürlich kaum zurückhalten, bereits geknackte Cheats einer



Mit unserem ultimativen Cheatcode könnt Ihr jedes Level als unbesiegbarer Zero mit unendlich Wurfsternen besuchen





Version auch bei deren Umsetzung auszuprobieren. Erfreulicherweise stellte sich in diesem Falle recht bald der gewünschte Aha-Effekt ein; Sunsofts ultimativer Mega-Drive-Zero-Cheat (siehe VG 3/95) wirkt auch hier. Um Levelanwahl, Unverwundbarkeit und unendlich Sterne zu erhalten, drückt Ihr im Pausenmodus rechts, oben, B, A, unten, oben, B, unten, oben, B ("RUBADUBDUB-dudeldihöh-Cheat"). Die Levelanwahl funktioniert so: stellt noch während Ihr im Pausenmodus seid, durch hoch- bzw. runterdrücken auf dem Steuerkreuz das gewünschte Level ein. Um dorthin zu gelangen drückt Ihr A, B, X, Y, L, R und Select gleichzeitig. Betätigt dann, während Ihr diese Knöpfe alle gedrückt haltet, zusätzlich Start.

Mega Drive

Ballz

Ich sag nur Steven Fischer aus Herborn 4 ... Eine Fax-Lawine läßt der Junge hier jeden Monat auf unser altes, klappriges Faxgerät los, ts, ts, ts.

Wenn Ihr gleich zu Beginn den roten, grünen oder blauen Gürtel haben wollt, dann müßt Ihr im Titelbild auf Controller 1 folgende Codes eingeben:

Rot: A, unten, unten, B, B, B, C, links, rechts.

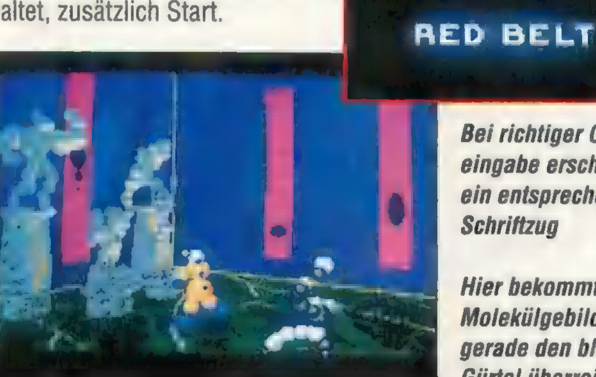
Grün: A, A, unten, C, B, A, oben, oben, unten.

Blau: A, B, unten, unten, rechts, links, oben, oben, oben.





Bei richtiger Cheateingabe erscheint ein entsprechender Schriftzug

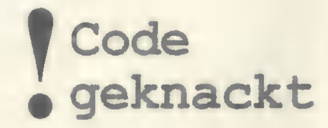


Hier bekommt Euer Molekülgebilde gerade den blauen Gürtel überreicht









! Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösung über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Filtrierarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir zukommen laßt.

Super Nintendo

Super Soccer

Sommerzeit ist Soccerzeit, und da sich dieser Nintendo-Kicker trotz heftigster Konami-Konkurrenz immer noch großer Beliebtheit beim Volke erfreut, gibt es heute zur Belohnung mal wieder 'n paar Paßwörter. Unser (Ole Bege-)Mann in Detmold hat sie erspielt. Ihr könnt mit jeder beliebigen Mannschaft gegen das stärkste Team antreten und mit einem Sieg die Meisterschaft gewinnen. Der Gegner ist bei allen Teams Deutschland, lediglich bei Deutschland selbst ist es die argentinische Elf. Die zweite Paßwortspalte enthält für jedes Team den Code, um gegen das NINTENDO SPECIAL TEAM zu spielen, das Euch nach einem gewonnenen Endspiel den Pokal stiehlt (der Universalcode, mit dem Ihr mit dem Nintendo-Team spielen dürft, stand ja bereits in der Ausgabe 8/94).

Super Nintendo

Stargate

Erstaunlich viele Spieler hat Acclaims Paßwortsystem nicht davon abgehalten, die erspielten Ägypto-Codes abzumalen. Kevin Christophori aus Schleiz hatte aber als Erster verständliche Hyroglyphen zu Papier gebracht. Ich zog es allerdings vor, frei nach Kevins Code für die Allgemeinheit ein paar Screenshots nachzubelichten. Mit den Bildern sollte es keine Mißverständnisse geben:



TEAM	ENDSPIEL	NINTENDO-TEAM
DEUTSCHLAND	↑ ↗ ← → ↗ ↙ ↓ ↙	↑ → ↓ ← ↑ ↖ ↑ ↓
ARGENTINIEN	↘ ↙ ↓ → → ↘ ↑ ↑	↖ → → ← ↗ ↖ ↓ ↙
ITALIEN	→ ← ↙ → ↓ ↘ ↑ ↑	↑ ← ↙ ← ↙ ↘ ↑ ↙
BRASILIEN	↗ ← ↖ → ↙ ↖ ↓ ↙	↖ → ↙ ← ↘ ↘ ↑ ↙
HOLLAND	↑ ↗ ← ↘ ↗ ↖ ↗ ↙	→ ↗ ↑ ↖ ↗ ↖ ↓ ↙
ENGLAND	↘ ↙ ← ↘ ↘ ↘ ↗ ↗	↖ → → ↖ ↗ ↘ ↗ ↗
KAMERUN	→ → ↗ ↘ → ↖ ↓ ↑	→ ↙ ↘ ↖ ↙ ↖ ↗ ↗
RUMÄNIEN	↘ ↗ ↙ ↘ → ↖ ↓ ↑	↖ ← ↗ ↖ ↙ ↘ ↓ ↗
IRLAND	→ → ← → ↗ ↘ ← →	→ ↗ ↑ ← ↑ ↘ → ↙
FRANKREICH	↗ ← ↑ → ↘ ↘ → →	↗ ↗ → ← ↗ ↖ ← →
VEREINIGTE STAATEN	→ [illegible] ↗ → ↘ ↘ → →	↑ ← ↖ ← ↙ ↖ ← →
JAPAN	↗ → ↘ → ↘ ↖ ← →	↗ ↗ ↙ ← → ↘ → ↙
KOLUMBIEN	→ ← ↑ ↘ ↘ ↖ ← →	[illegible] → ← ↖ ↗ ↖ ↘ →
JUGOSLAWIEN	↘ ↙ ← ↘ → ↘ ↘ ↗	↖ → → ↖ ↗ ↘ ↘ ←
URUGUAY	→ → ↗ ↘ → ↖ ← ↙	→ ↙ ↘ ↖ ↙ ↖ ↘ ←
BELGIEN	↘ ↙ ↗ ↘ ↓ ↘ ← ↗	↗ ↗ ↖ ↖ ↘ ↘ ↘ ←

Super Nintendo

Turn an Burn

Probleme beim Drehen, während Ihr brennt? Har, Har - (allgemeine Innehaltung) – was macht eigentlich der allgegenwärtige Ilvesheimer? What's up? Ah ja, Späße mache tut er diese Ausgabe, genau an dieser Stelle, ja, sie sind von Ihm, die Paßwörter...

Level	Paßwort
02	NQBJKLFF
03	GSZWBFPT
04	RRHCZJVM
05	BPYXDLNF
06	LFMGWTKQ
07	PDTBCZNJ
08	DKVWGSQK
09	GKQZBLCT
10	DCMHRPFJ
11	WZGNJYZX
12	JDZFMLFV
13	SPBCTRRG
14	SPWVJKHD
15	LPKQBPFZ
16	TDLJGSHX

SNES/ MD

Jelly Boy

Ein Service von uns für Euch: Wir lassen die Anfangs-Paßwörter zu jeder der sechs Welten plus ein Cheat Paßwort springen, nach dessen Eingabe Ihr über noch nicht "verdeckelte" Level drübermarschieren könnt. Das heißt, Ihr könnt Euch jeweils aussuchen, in welchem Level einer Welt Ihr beginnen wollt; Ihr müßt diese nicht mehr der Reihe nach erledigen. Die ersten sechs Paßwörter beziehen sich übrigens nur auf die Mega-Drive-Version, während das Spezial-Paßwort auch bei der SNES-Variante funktioniert. Für alle Nintendo-Besitzer ist das Paßwort am Schluß gedacht, das Euch fast bis in die letzte Welt katapultiert.



TOY WORLD
CLQZLH "TXGGY CY1CKH CSGCQQ
ICE WORLD
9P7ZLH 2TXZGW WQ2MKH CSGCLO
AZTEC WORLD
9YY2LH 2TXZHO WQP9JH CSGCBQ
SPACE WORLD
9YYP2H 2TXZK8 WQP93N CSGCVQ
DESERT WORLD
9YYP25 ZPXZFR WQP935 9TJCVR
SKY WORLD
9YYP25LVYZPR VQP935 9W6CVT
DESERT WORLD BOSS (SNES-Paßwort)
9YYP25 LVRYPR VQP935 9W69YP

CHEAT PAßWORT (vor den anderen Codes eingeben):
HHMHCP DHTWHW MFMTHT SCHMLM



Das Paßwort unten im Bild befördert Euch bei der SNES-Version direkt bis zum Desert-World-Boss. Gebt Ihr es dagegen beim MD-JB ein, sind bereits alle Puzzleteile und Gegenstände in Eurem Besitz.

Mega Drive

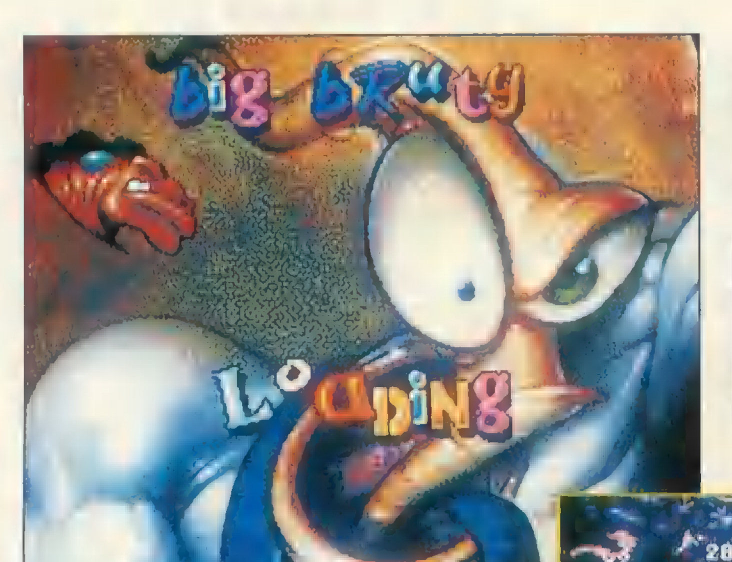
Skeleton Krew

Florian Lawrenz aus Bremen war definitiv der fixeste Cyber-Söldner, der Moribund den Marsch geblasen hat.

So sieht sein Ergebnis aus:

2. Level: B G W Y
3. Level: P S K I
4. Level: H D Z T
5. Level: W G B X





Mega CD

Earthworm Jim Special Edition

Jörg Tittel aus B-Tervuren hat einen kleinen "Verbesserungsvorschlag" in Form von 15 neuen Paßwörtern zu machen. Unsererseits möchten wir die Panne in der VG 6/95 wieder geradebiegen, indem wir schon mal die ersten Cheat-Paßwörter, die allerdings nur bei der CD-Version (und beim japanischen Modul) funktionieren, rausposaunen. Jetzt geht's lo-hoos:

Asteroids 1
Orange Atom Pistole Kuh Kuh
What The Heck
Atom Wasserhahn Pistole Kuh Orange
Big Bruty
Atom Orange Atom Kuh Wasserhahn
Asteroids 2
Wasserhahn TV Atom Kuh Hydrant
Down The Tubes
Hydrant Atom Pistole Hydrant EWJ
Asteroids 3
Kuh Atom Pistole Wasserhahn Pistole
Bungee
Orange Hydrant Wasserhahn Pistole Kuh
Asteroids 4
Kuh EWJ TV TV Orange
Lab
Kuh Kuh Wasserhahn Kuh Wasserhahn
Asteroids 5
Hydrant Hydrant Orange Atom Orange
Peter Puppy
Wasserhahn Hydrant Atom Orange Atom
Asteroids 6
Kuh EWJ Kuh Hydrant Wasserhahn
Intestines
Pistole Orange Hydrant Kuh TV
Asteroids 7
Pistole Orange Wasserhahn Pistole TV
Buttville
Orange Kuh Atom Atom Kuh

Auch Jim ist eitel, was ein gepflegtes Erscheinungsbild angeht. Hier kommt der Rote-Perücke-Cheat (der Afro-Cheat, der sich fast noch mehr zum Totlachen eignet, folgt auf dem Fuße in der näxten VG): Goto Pause und drücke dann C, A, A, A, A, A, B, C.

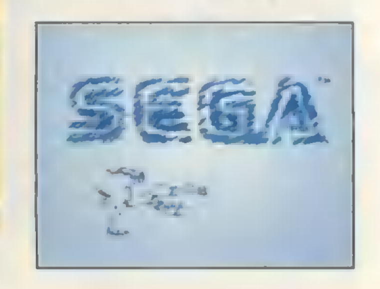
Big Bruty gibt's nur bei EWJ-CD

Einfach zum Wiehern, der "Red Wig Cheat" für die CD

Für einmaliges Energieaufladen pro Level drückt man folgende Kombination im Pausemodus: A, C, B, C, B, A, A, C.

Wer die Paßwörter oben übersehen hat, sich mutterseelenallein im ersten Level befindet und gerne mal Big Bruty 'nen Besuch abstatten möchte, der drücke (im Pausenmodus latürnich) C, C, C, links, links, links, rechts, rechts.

Die erfolgreiche Eingabe aller Cheats wird natürlich wieder mit dem üblichen Sega-Cheater-Schlachtruf bestätigt.





Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:



Ein Furunkel

...ist auf Abbildung 1 nicht zu sehen, es handelt sich vielmehr um einen völlig überanspruchten Daumen, desen Besitzer vor diesem Schnappschuß einige frenetische Partien *Jimmy Connor's Tennis* auf dem SNES ausgetragen hat, und zwar bei "Full Control" gegen das Schwesterlein, das nur auf "Easy" spielte. Wenn diesen Text zufällig ein Arzt liest, so möge er sich doch bitte dafür einsetzen, daß der "Digitus Nintendis" schnellstmöglich in die neuste Ausgabe des entsprechenden Nachschlagewerks für die heilige Zunft der Weißkittel aufgenommen wird. Undenkbar, wieviele Fehldiagnosen oder gar Amputationen es bei ähnlichen Krankheitsbildern schon gegeben haben mag. Dabei wäre hier strikte Konsolen-Abstinenz für einige Tage die Indikation der Wahl...

In Japanien kann man Mario und Yoshi auch verspeisen

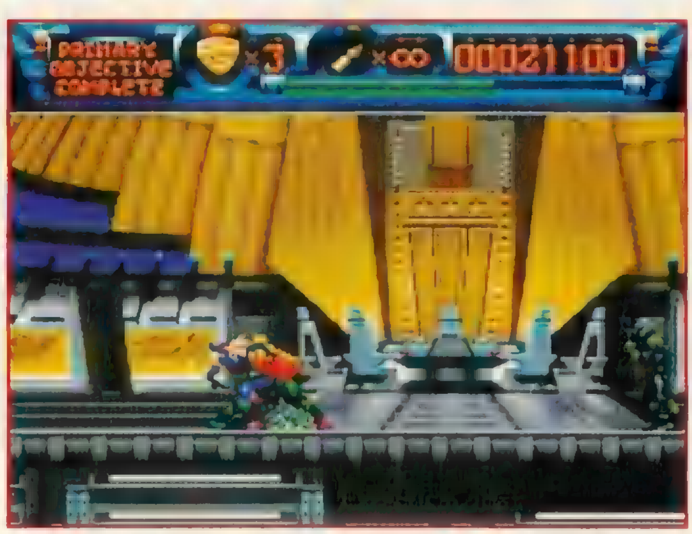


Take off!
in die Amiga-Welt
1 Gratis-Heft + Geschenk abrufen!
Die Nr. 1
Das meistgelesene Amiga Magazin
MAGNA MEDIA
AMIGA
MAGAZIN
Das Computer-Magazin für Amiga-Fans
Erleben Sie die neue Generation von Grafik und Video.
Ausführliche Tips und Tricks.
Exklusivberichte.
Professionelle Tests.
Die besten Spiele-Hits.
Anwendungen u.v.m.
Coupon senden an: AMIGA-Magazin Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder faxen: 0 71 32/95 92 44
Abruf-Coupon
❑ Ja, ich möchte AMIGA-Magazin gratis testen, senden Sie mir das aktuelle Heft. Wenn mir AMIGA-Magazin gefällt, brauche ich nichts zu tun, dann erhalte ich AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabo-Preis von nur 83,40 DM (109,20 DM Ausland) für 12 Ausgaben per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen. Im anderen Fall hören Sie von mir 8 Tage nach Erhalt der Gratis-Ausgabe.
Name/Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Datum
1.Unterschrift
2.Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA-Magazin Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

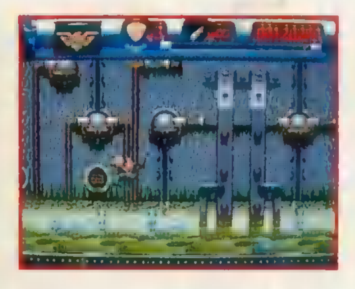
SUPER NINTENDO



Die einzige 3D-Sequenz dauert nur ein paar Sekunden



In der Sitzungshalle des Rates erwarten Euch jede Menge Gegner



Auch in den Abwasserkanälen ist niemand vor Dredd sicher

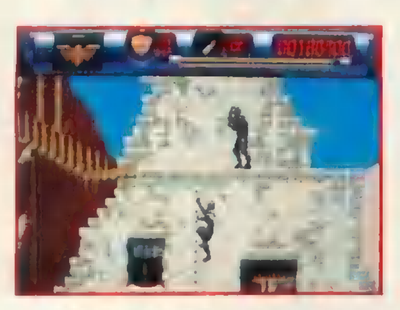
Guilty!

Judge Dredd

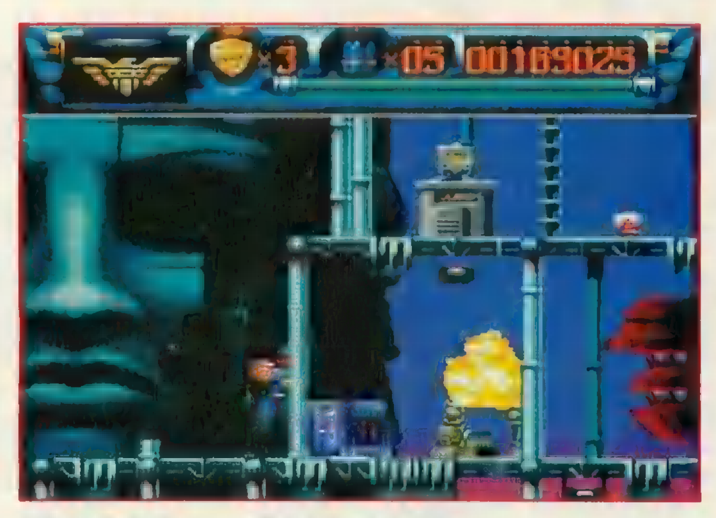
Ende Juni lief in den USA *Judge Dredd* in den Kinos an, mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle. Sly spielt darin einen Judge, einen Gesetzeshüter der Zukunft, der zugleich auch die Aufgaben des Richters und Henkers in sich vereint. Judge Dredd patrouilliert im Jahr 2139 durch die Straßen von Mega City One, einer riesigen Stadt, die sich entlang der gesamten Ostküste der USA erstreckt. Von den 400 Millionen Einwohnern sind die meisten arbeitslos und "verdienen" sich ihren Lebensunterhalt durch Verbrechen.

Viele von Euch fragen sich nun, woher die Figur des *Judge Dredd* eigentlich stammt. 1977 tauchte *Judge Dredd* zum ersten Mal in einer englischen Ausgabe des Comics 2000 AD auf. Gegenwärtig verkaufen sich die wöchentlich erscheinenden *Judge-Dredd*-Comics ca. 70 000 mal pro Ausgabe, was sie zum erfolgreichsten Comic auf den britischen Inseln macht. *Judge Dredd*, der mit Vornamen Joe heißt, hat keine Eltern. Er wurde von genetischem Material des ersten Judges, Fargo, geklont. Im Gegensatz zum Spiel, in dem man das Jahr 2139 schreibt, hat es das Comic erst bis ins Jahr 2117 geschafft.

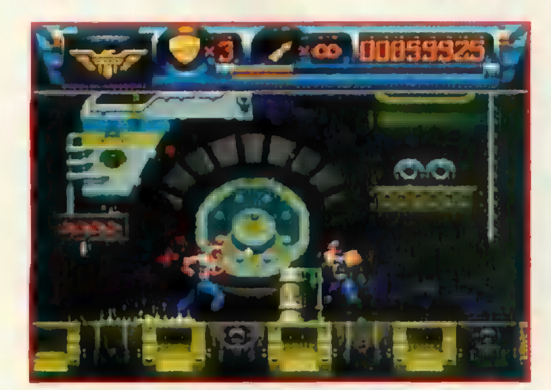
Bei Acclaims Umsetzung kämpft Ihr in erster Linie gegen Dredds geklonten Bruder Rico, der sich als ehemaliger Judge dem Verbrechen verschrieben hat. Außerdem treiben sich in Mega City One auch noch einige Dark Judges rum, die der Meinung sind, alle Menschen zu beseitigen wäre die beste Methode, die Kriminalität zu bekämpfen. Vor jedem der insgesamt zwölf Levels (Handhelds sieben) erhaltet Ihr per Videotelefon Euren Einsatzbefehl. Um den jeweiligen Spielabschnitt zu verlassen, müßt Ihr unbedingt die Hauptmission erfüllen, denn nur dann öffnet sich der Ausgang. Die primäre Aufgabe besteht z.B. im Zerstören von Munition, dem Ausschalten von mächtigen Robotern oder



Am Ende der Treppe wartet der schwarze Mann auf Euch!



Vor der Freiheitsstatue kämpft Ihr gegen Rico



Charaktere, die eine Feuerspur am Boden hinterlassen, sind von Dark Judges besessen



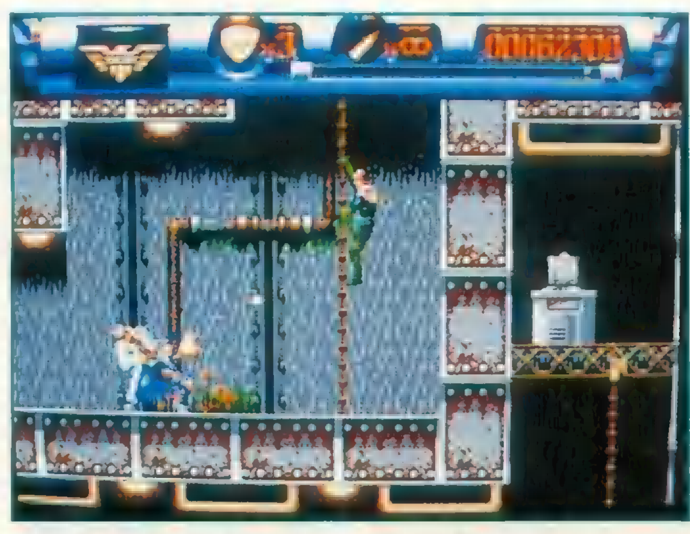
Wenn ein Verbrecher sich ergibt, könnt Ihr ihn gefahrlos verhaften

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	74%
Musik:	59%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 75%



An der Treppe hängend schießt Dredd in alle Richtungen



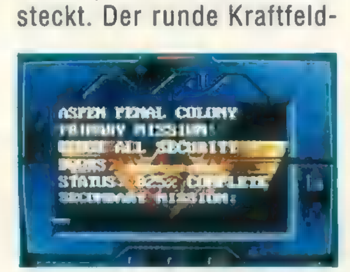
Gegen Dredds Lawgiver ist kein Kraut gewachsen

dem Aktivieren von Computerterminals. Daneben dürft Ihr auch noch Geiseln retten, Verbrecher verurteilen oder ausschalten und Kloning-Apparate zerstören. Außer mit Standardmunition, von der Dredd einen unendlichen Vorrat mit sich führt, läßt sich sein Lawgiver-Revolver auch mit größeren Kalibern laden, die Ihr überall in den Levels verstreut findet oder verurteilten Verbrechern abnehmt. Als besonders wirkungsvoll erweisen sich z.B. die panzerbrechenden Geschosse, die selbst dicke Stahlwände durchschlagen, sowie die Wärmesucher, die sich automatisch auf die nächstliegende Wärmequelle einstellen. Außer Munition liegen noch weitere nützliche Gegenstände in den verschiedenen Spielabschnitten versteckt. Der runde Kraftfeld-Generator macht Dredd z.B. für zehn Sekunden unverwundbar, während Euch der Anti-Schwerkraft-Gürtel kurzzeitig schweben läßt. "Herzen" frischen Eure Lebensenergie auf und wer sich das *Judge-Dredd*-Logo schnappt, verdient ein Extra-Leben. Die Handlung des Spiels hält sich nur teilweise an das Filmvorbild. So werdet Ihr z.B. vor dem dritten Level wegen Mord zu lebenslanger Haft verurteilt, das Gefgängnis-Shuttle wird jedoch über einer Wüste abgeschossen (wieso Judge Dredd allerdings auf einem Transport ins Gefängnis seine Waffen mitführen darf, ist mir doch ein Rätsel). Nachdem Ihr Euch Zugang zum Janus-Labor verschafft habt, trefft Ihr auf Rico, einen der schwersten Endgegner im gesamten Spiel. Danach ist jedoch noch lange nicht Schluß, denn die Dark Judges treiben immer noch Ihr Unwesen. Auf sie stoßt Ihr aber erst im letzten Level zur großen Schlacht.

Oben: Eine der Geiseln, die Ihr befreien sollt, wird streng bewacht.

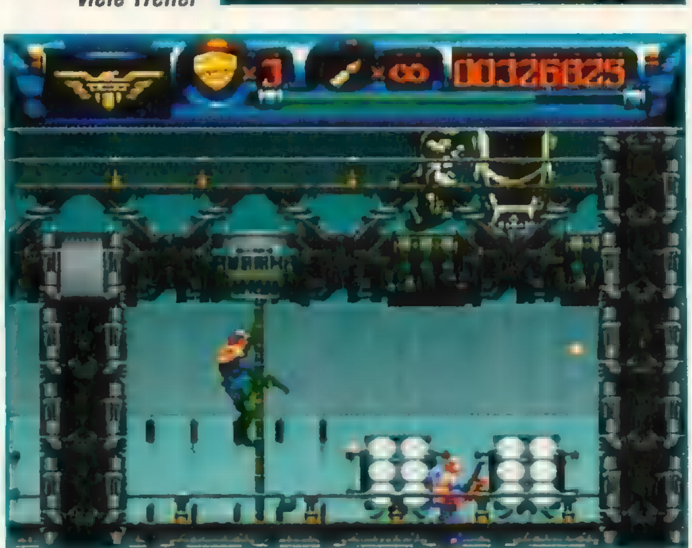
Rechts: Die besessenen Gegner vertragen besonders viele Treffer

Wegen des enorm hohen Schwierigkeitsgrades (zumindest bei Super Nintendo und Mega Drive) läßt sich *Judge Dredd* kaum in einer Session durchspielen. Deshalb haben die Entwickler ein Paßwort-System eingebaut, das sie sich aber auch hätten sparen können. Um ein Paßwort für das aktuelle Level zu bekommen, müßt Ihr eine Sicherheitsdiskette finden. Leider sind die unverschämt gut versteckt – in zwölf Spielabschnitten fand ich nur zwei davon.





Per Videotelefon erhaltet Ihr Infos und Aufträge



Judge Dredd schaltet seine Gegner auch von hinten aus (wie unfair)

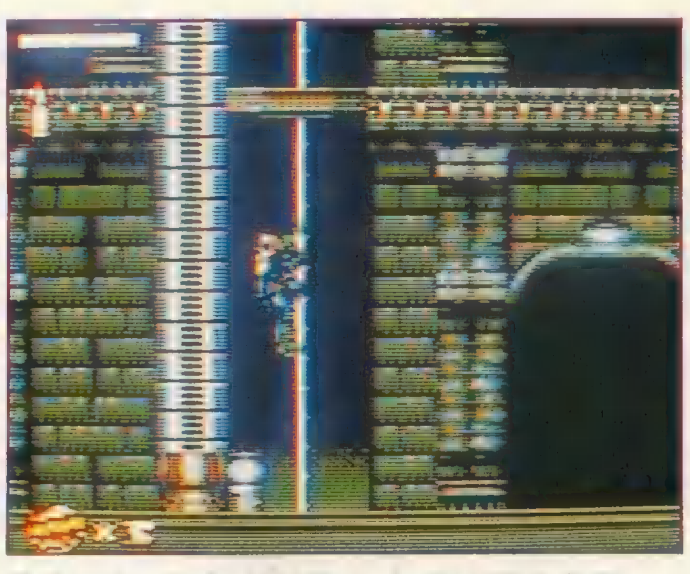
System: Mega Drive
Spieletyp: Action
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

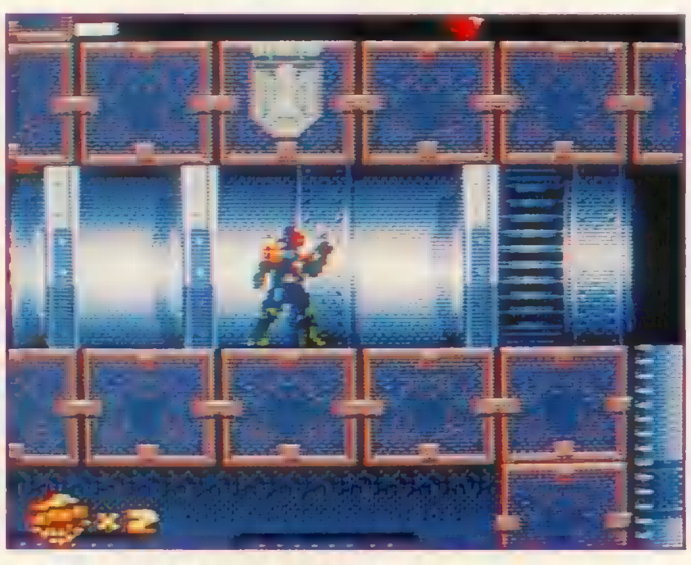
Grafik:	75%
Musik:	61%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 75%

GAME BOY



Die Game-Gear-Version bietet überraschend detaillierte Grafik



Wie komme ich bloß an das Herz da oben ran?





Links die doch recht langweilige Game-Boy-Version, darunter Super Game Boy

„Judge Dredd ist mal wieder ein typisches Acclaim-Actionspiel. Irgendwie kommt einem alles bekannt vor, obwohl es doch anders aussieht als frühere Acclaim-Games. Bei der Animation der Hauptfigur bemerkt man die meisten Fortschritte, Euer Held läuft, schwingt und kickt sich mit fließenden, sehr realistischen Bewegungen durch Mega City One. Die Hintergründe wirken detailliert und abwechslungsreich, auch wenn sich einige davon in späteren Levels wiederholen. Mit der Zeit wird das endlose Geballere allerdings doch etwas langweilig, denn am Spielprinzip ändert sich zwölf (bzw. sieben bei Handheld) Levels lang nichts. Die 3D-Flugeinlage auf dem Super Nintendo, mit der auf der Verpackung geworben wird, dauert nur ein paar Sekunden und ist deshalb eigentlich eine Frechheit. Die Grafik der Game-Gear-Version gehört zum Besten, was ich auf Segas Handheld bisher gesehen habe. Geärgert habe ich mich auch hier über das unfaire Paßwort-System, denn das Spiel ist auch ohne zusätzliche Hindernisse schon schwer genug. Freunde schwieriger Action-Games und Fans des Comics kommen bei Judge Dredd voll auf ihre Kosten, Dirk freut sich schon auf Eure Paßwort-Einsendungen."

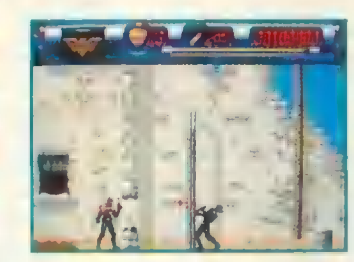
System: Game Gear
Spieletyp: Action
Megabit: 4
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 70 Mark

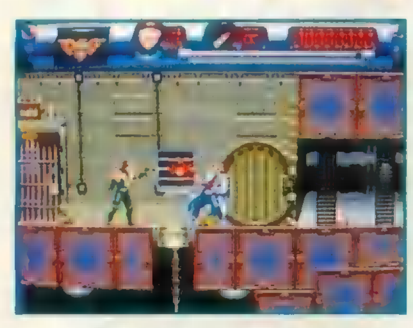
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	81%
Musik:	54%
Soundeffekte:	63%

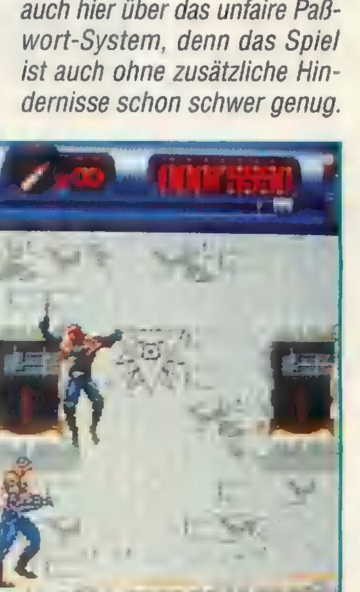
Spielspaß 75%

GAME GEAR





Die Typen im Laborkittel sind ganz schön hartnäckig



Auf diesen Boß trefft Ihr am Ende des Wüsten-Levels

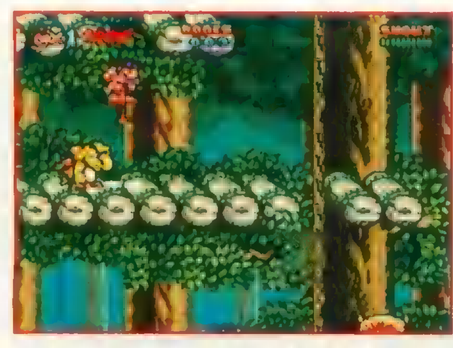
System: Game Boy
Spieletyp: Action
Megabit: 2
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 60 Mark

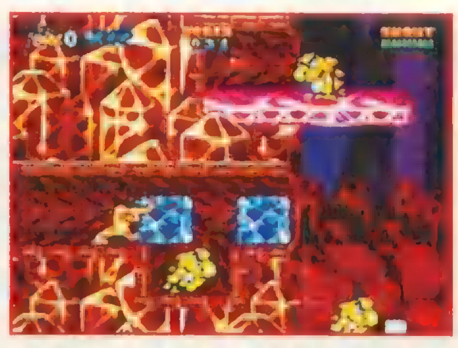
VG-Altersempfehlung: ab 12

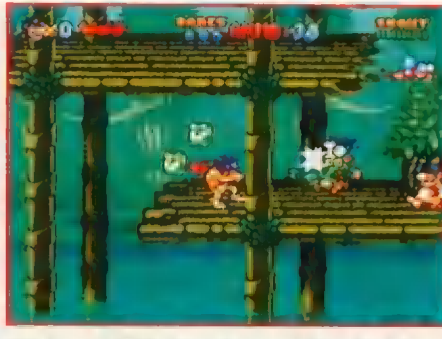
Grafik:	64%
Musik:	47%
Soundeffekte:	69%



SUPER NINTENDO


Mit einem Sprungstab hüpft Sam wagemutig durch die Dschungellandschaft


Mal sehen, wie dieser blöde Dino-Fritze auf den schweren Brocken reagieren wird


Mit Papagei-Wurfgeschossen kämpft sich Neandertaler Sam seinen Weg frei

Urzeit-Knaller

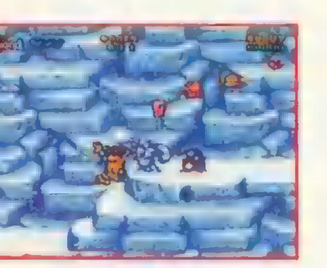
Prehistorik Man

VIDEO GAMES CLASSIC

In einem prähistorischen Höhlendorf lebt Neandertaler "Sam" mit seinem Stamm friedlich in den Tag hinein. Die trügerische Ruhe währt nicht lange, denn eines Nachts schleicht sich eine Dino-Bande in das Dorf und klaut die gesamten "Mampf-Mampf"-Vorräte. Zum Glück erinnert sich der Oberhäuptling an eine alte Legende, die von einem Tal im hohen Norden erzählt, in dem es massig Knochen-Vorräte gibt. Doch die Steinzeit birgt viele Gefahren: Über 23 scrollende Spielstufen muß Sam durchqueren, bis er das Knochen-Paradies erreicht und die Häuptlingstochter in seine behaarten Arme schließen darf. Daß uns die Arbeit nicht zu einfach gerät, dafür sorgen: Säbelzahntiger, Spinnen und anderes Ungeziefer, die eigentlich allesamt recht harmlos sind.

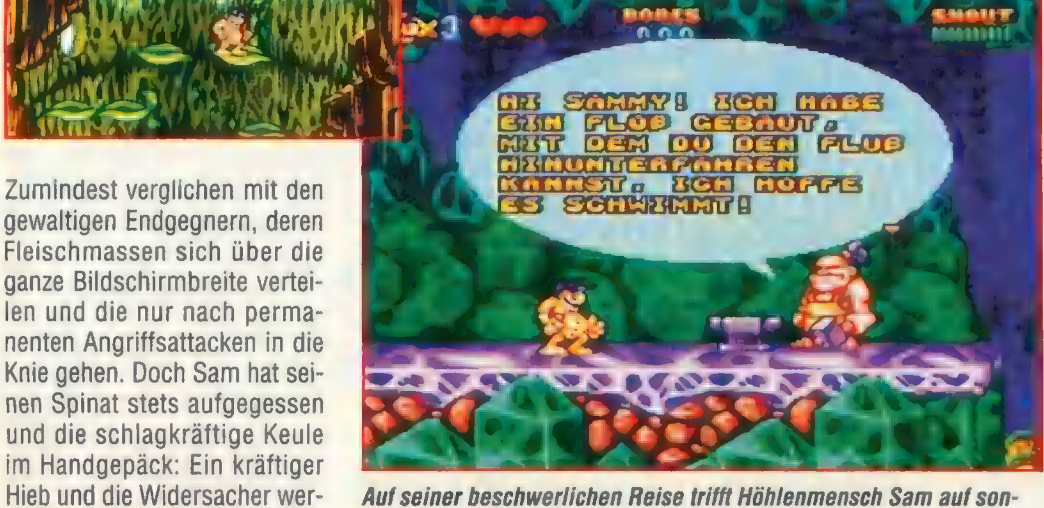
Zumindest verglichen mit den gewaltigen Endgegnern, deren Fleischmassen sich über die ganze Bildschirmbreite verteilen und die nur nach permanenten Angriffsattacken in die Knie gehen. Doch Sam hat seinen Spinat stets aufgegessen und die schlagkräftige Keule im Handgepäck: Ein kräftiger Hieb und die Widersacher werden vom Bildschirm gewischt.

Sam sollte vorsichtig durch die steinzeitliche Flora und Fauna marschieren – sonst macht er nach mehreren Feindberührungen einen Abgang. Auf versteckten Plattformen und in Bonushöhlen warten kraftspendende Herzchen, die sich beim Berühren der Energieleiste wieder auffüllen. Außerdem gibt es hilfsbereite Nachbarn, Tiere und Gegenstände. Sam darf zum Beispiel auf dem Rükken einer Spinne schaukeln oder er erwirbt nützliches Zubehör im Dschungelshop. *ws*

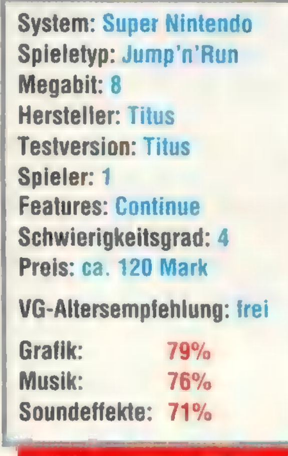

Überall verteilt finden sich süße Leckereien, die das Punktekonto mächtig anwachsen lassen



„Mit Prehistorik Man startet Titus ein hemmungsloses Attentat auf Eure Lachmuskeln. In jeder Höhle und auf jeder Plattform ist mindestens ein Gag versteckt. Besonders viel Mühe haben sich die Titus-Designer mit den Beförderungmitteln gegeben. Mit einem Gleitdrachen fliegt Ihr durch die Lüfte oder bewegt Euch elegant mit einer Sprungfeder fort. Die Level sind gut ausgedacht, nie zu schwer und mit einer gehörigen Portion Humor durchsetzt. Titus hat sich einige neue Spielelemente einfallen lassen und bietet einen bunten Querschnitt aus erfolgreichen Genre-Vorgängern: Neandertaler Sam gleicht dem Steinzeit-Kollegen "Fred Feuerstein" fast wie ein Dinosaurierei dem anderen, schwingt mit der Liane wie der Affenstar aus Donkey Kong und trifft auf Joe & Mac-verwandte Riesendinosaurier. Zum gelungenen Spieldesign gesellt sich schöne, abwechslungsreiche und flüssig scrollende Urzeit-Grafik. Seit Chuck Rock und Konsorten hatte ich nicht mehr so viel Spielspaß in der prähistorischen Steinzeit."



Auf seiner beschwerlichen Reise trifft Höhlenmensch Sam auf sonderbare Zeitgenossen, die ihn mit nützlichen Hilfsmitteln versorgen


System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 8
Hersteller: Titus
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	79%
Musik:	76%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 80%



Der Kampfbildschirm erinnert an das alte Dragon Quest

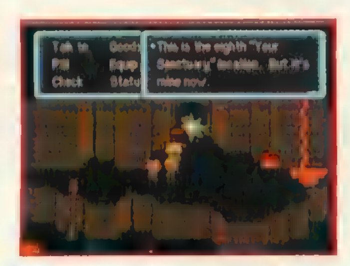


Ness und seine Freunde sind ganz schön weit gereist

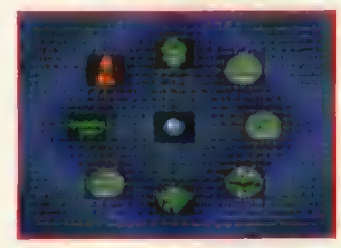
Muttiii... !

Earthbound

Normalerweise ist das Provinznest Onett ein verschlafenes Städtchen. Unser kleiner Held Ness träumt tagtäglich mit seinen Freunden von Abenteuern. Als eines Nachts ein Meteorit in einen nahe gelegenen Berg stürzt, wittert Ness seine Chance. Er kämpft sich zusammen mit seinem Freund Porky bis an den mittlerweile von der Polizei schwer bewachten Gipfel. Dort finden sie im Inneren des vermeintlichen Meteoriten ein Lebewesen, das sich Buzz Buzz nennt. Dieses, ein Zeitreisender, warnt die beiden vor der erwachenden dunklen Macht Giygas. Fortan heißt es für Ness kämpfen und alle acht Monumente, die jeweils die Kräfte der Erde in sich tragen, zu suchen und zu vereinen. Na, eine höllische Herausforderung für einen Dreikäsehoch. Wer sich bereits einmal mit einem Rollenspiel auseinandergesetzt hat, wird hierbei keine Schwierigkeiten haben. Die Menüs sind übersichtlich, die Kommando-Icons leicht zugänglich. Mit steigendem Erfahrungslevel könnt Ihr sogar Kämpfe mit schwächeren Gegnern (solche, die mit einem Schlag besiegt werden können) überspringen, wobei Ihr aber trotzdem Geld und Erfahrungspunkte kassiert. Das spart Zeit, aber um den Genuß der kindlichen, ja beinahe kindischen Grafik, kommt man nicht herum. Das Kampfsystem, in dem man dem Gegner frontal gegenübersteht, erinnert ebenso an alte NES-Zeiten, als noch die alte *Dragon Quest*-Saga ihre Runden unter der Rollen-spielenden Bevölkerung drehte. Es gibt keine innovativen Einfälle im Spielsystem, und mit einigem Geschick hat der versierte Spieler das Teil in zwei Tagen durchgespielt. *tet*



Hier haben wir auch schon den achten Endgegner aufgespürt

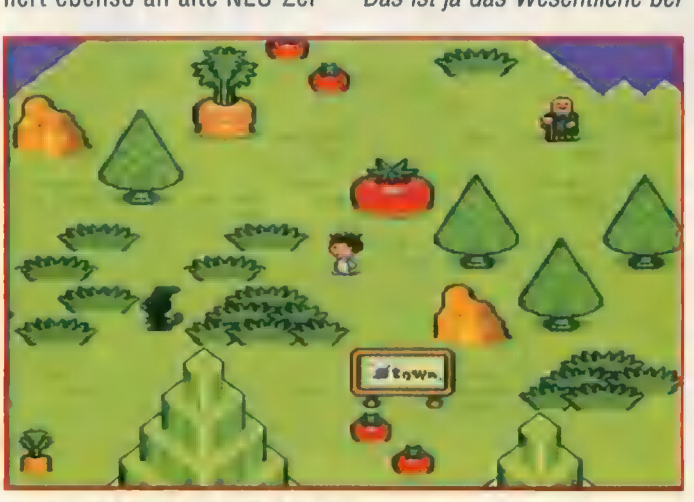


Eure Hauptaufgabe: Besucht alle acht irdischen Monumente!



geht so

„Der erste Teil hatte in Japan einen Kult-Status erlangt. Die Story war überaus brillant aufgebaut. Das ist ja das Wesentliche bei einem Rollenspiel. Daß die Entwickler beim Nachfolger mit der gleichen Methodik an die Sache herangingen, verwundert jedoch um so mehr. Man hätte wenigstens die Hintergrundgrafik an den heutigen SNES-Standard anpassen können. So hinterläßt dieses Spiel den Eindruck eines "Kinder-Spiels", das der Zeit hinterherhinkt. Man kann nicht leugnen, daß die Story nach wie vor packend und hervorragend durchdacht ist. Aber irgendwie stört mich persönlich die Kindergarten-Grafik. In Zeiten, in denen sogar Erstkläßler mit Final Fantasy 3 herumtrollen, sollte man doch ein wenig mehr erwarten können. Für Einsteiger bietet Earthbound allemal eine gute Basis, sich mit dem Genre vertraut zu machen."



Wo bin ich? Ness irrt im Reich seiner Erinnerungen herum.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: 24
Hersteller: Nintendo
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Spieleberater
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	48%
Musik:	61%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 70%

Ausgebremst
F1

Eifrige Leser erinnern sich sicher noch an *F1* für das Mega Drive. Ultraschnelle Grafik und gute Spielbarkeit ließen echten Fahrspaß aufkommen. Jetzt gibt es die Super-Nintendo-Umsetzung. Da das Spiel wieder aus dem Hause Domark kommt, ist es wieder mit allen echten Formel-Eins-Namen und Teams ausgestattet. Vor dem Rennen gibt es wenig zu konfigurieren, nämlich nur die Joypad-Belegung, den Schwierigkeitsgrad und die Strecke (inklusive Wetter). Seid Ihr auf der Piste, scrollt die Piste auf Euch zu, die Instrumente sind am Bildrand eingeblendet. Den Benzinverbrauch haben die Entwickler gütigerweise weggelassen, dafür wechselt Ihr abgefahrene Reifen beim Boxenstop. Jene leiden speziell in Vollgaskurven und bei Karambolagen. Euren Rang in der Formel Eins sichert Ihr mittels Bleistift und 40stelligem Paßwort. *jb*

Geteiltes Leid ist nur noch halb so schnell

Ähnlichkeiten mit der MD-Version waren anscheinend nicht beabsichtigt



„Der erste Satz auf der Packung stimmt: "F1 ist die ultimative Herausforderung für den professionellen Rennfahrer". Wer nämlich keine Erfahrung mit Rennspielen und lausigen Steuerungen hat, wird den zwölften Platz im Feld niemals verlassen. In leichten Biegungen wird überhaupt nicht gelenkt, und in Haarnadelkurven ist das Steuer kaum zu dosieren. Spektakuläre Manöver fallen aus, weil Euer Bolide nur einen winzigen Hauch schneller ist als die Gegner. Noch bevor Ihr überhaupt neben einen Kontrahenten kommt, hat Euch dieser mit seiner pendelnden Fahrweise auch schon wieder ausgebremst. Die Chance: Geeignete Kurven außen anfahren, Augen zu und durch. Mein Tip: Finger weg von diesem unterdurchschnittlichen Gezuckel."

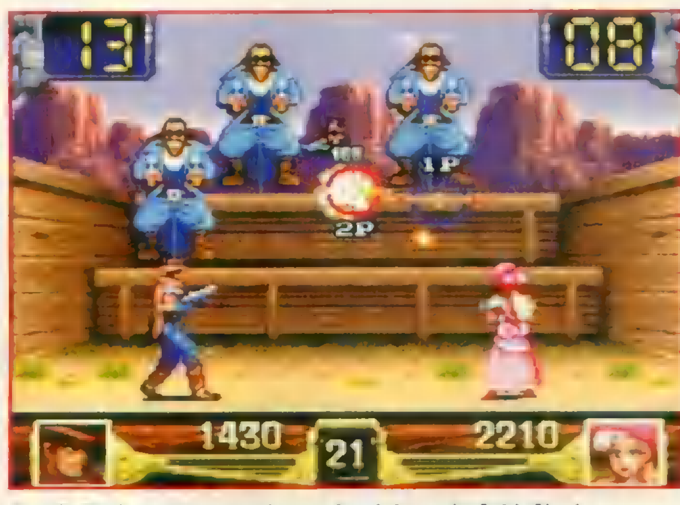
System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 8
Hersteller: Domark
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: 40-stelliges Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

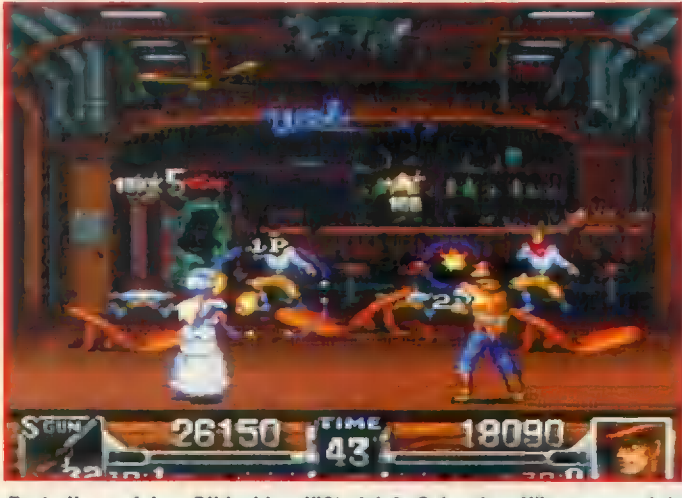
Grafik: 45%
Musik: 42%
Soundeffekte: 28%

Spielspaß 42%

SUPER NINTENDO

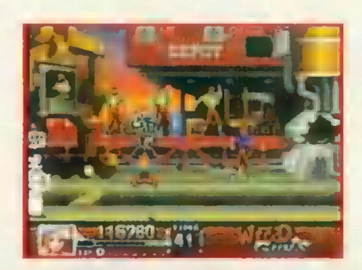
SUPER NINTENDO

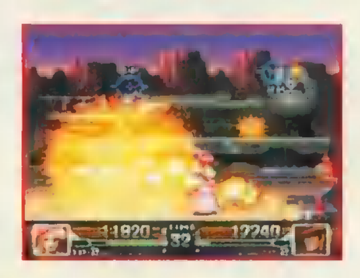

Der Vs-Modus erinnert mehr an eine Jahrmarkt-Schießbude


Fast alles auf dem Bildschirm läßt sich in Schweizer Käse verwandeln

Westworld
Wild Guns

Willkommen in der wilden Welt voller Action, wo Vergangenheit und Zukunft frontal aufeinanderstoßen und futuristische Roboter gegen Cowboys aus dem "Old West" kämpfen. Es passieren grausame Dinge und keiner ist vor schießwütigen Droiden-Schergen mehr sicher. Die hübsche Annie mußte das am eigenen Leibe erfahren. Ihre ganze Familie wurde von der berüchtigten Kid-Sippschaft entführt und getötet. Sie hat den Mördern Blutrache geschworen. Mit Clint engagiert Annie einen berühmten Kopfgeldjäger, der ihr hilfreich unter die Arme greift. Das Spielziel von *Wild Guns* ist schnell erklärt: Ihr schießt unter Zuhilfenahme eines Fadenkreuzes auf alles, was sich auf dem Screen bewegt. Die Ganoven und Robo-Mutanten suchen Unterschlupf in Saloons, Bergwerkminen, Wüstengebieten und vielen weiteren Western-Szenarien. Anfangs startet Ihr Eure Racheaktion noch mit einer ziemlich mickrigen Bleispritze. Ihr nehmt die mit allerlei Waffen bestückten Fieslinge ins Visier und ballert drauf los, was die Fire-Buttons hergeben. Im weiteren Spielverlauf tauchen dann Maschinengewehre, Granatwerfer und andere Superwaffen auf, die Ihr durch abschießen in Gewahrsam nehmt.



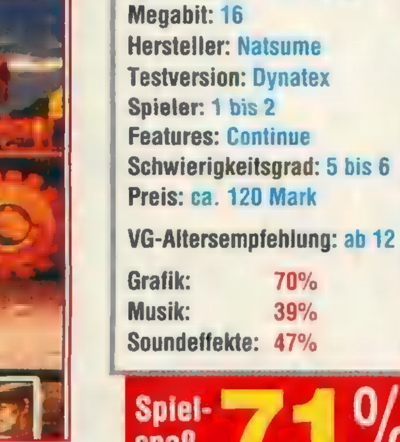


Der Showdown ist höchst abwechslungsreich: Von Robo-Mechs bis zu konventionellen Revolverhelden ist alles vorhanden

gut

"Glaubt man zu Beginn noch, einen auf Science-fiction getrimmten Sunset-Riders-Verschnitt vor sich zu haben, ändert man seine Meinung nach kurzer Einspielzeit. Auch wenn es nicht meiner Moralvorstellung entspricht: Bei Wild Guns macht es einen Riesenspaß, stundenlang Sprites über den Haufen zu schießen. Der witzige Mix aus traditionellen Baller-Elementen und High-Tech-Klamauk gewinnt zwar nicht gerade den Preis für Originalität, gefällt aber trotzdem, und die Musik präsentiert sich im besten Country-Stil. Am meisten beeindrucken mich die monströsen Endgegner, die einige deftige Tricks auf Lager haben. Das Extrawaffensystem hingegen ist nicht sehr umfangreich, aber dafür recht effektiv. Die über 20 abwechslungsreichen Hintergrundkulissen beherbergen so manche Überraschungen in sich. Jedes Szenario wartet mit anderen Fisementen und Gegnerformationen auf. Den meisten Spaß macht Wild Guns vor allem zu zweit. ws"

Ihr steckt in der Bredouille: Der Panzer feuert aus allen Rohren


System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: 16
Hersteller: Natsume
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	70%
Musik:	39%
Soundeffekte:	47%

Spielspaß 71%

Käsomanie

Speedy Gonzales

Die schnellste Maus von Mexiko ließ es sich nicht nehmen, nach ihrem MD und SNES Auftritt ein weiteres Abenteuer auf dem Game Gear zu bestreiten. Wieder einmal hat es der freche Kater "Sylvester" auf das Dorf von Speedy abgesehen. Mit einer verlockenden Käsefabrik versucht das gefräßige Katzenvieh, die ausgehungerten Dorfbewohner ins Unheil zu locken. Doch Speedy durchschaut die fiese Angelegenheit recht schnell und versucht seine Freunde aus der Gefangenschaft zu retten. Skorpione, Fledermäuse und allerhand weiteres Ungetier trachten stets nach Eurem Mäuseleben. Den Widersacher entledigt Ihr Euch durch geschicktes Draufhüpfen oder mit einem gezielten Sombrero-Wurf. In einigen Levels findet Ihr ein Lasso, mit dem Speedy sonst unüberwindbare Höhen erklimmen kann. Unterwegs sammelt Ihr Käsehäppchen und weitere Extras, die Eure Lebensenergie wieder auffrischen. *ws*



geht so

„Berühmte Zeichentrickhelden haben es in Pixelgestalt schon immer etwas schwerer gehabt als ihre TV-Pedanten. Die Grafiker haben sich wirklich angestrengt, um Speedy auf dem mickrigen Game-Gear-Screen so gut wie möglich aussehen zu lassen. Die Sprites sind verhältnismäßig groß und annehmbar animiert. Das Spielprinzip hingegen ist nicht sonderlich intelligent: Meistens ist man mit Laufen, Hüpfen oder Aufsammeln beschäftigt. Das Problem dabei ist, daß man keine Übersicht in den Plattform-Levels besitzt, da Speedy weder nach unten noch oben blicken kann. Dementsprechend fällt das Fazit bescheiden aus: Abgeschmackte Jump'n'Run-Kost aus der Allerweltsküche."

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 2
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	44%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 60%

GAME GEAR

Ups! Schlangen stehen bekanntlich auf leckere Mäusesteaks



Speedy befreit gerade einen seiner Kollegen

neues aus der redaktion: rob zäng hat sich doch noch dazu entschlossen eine playstation zu kaufen

Sonic

Drift Racing 2

Der berühmte Igel-Star meldet sich zurück und mit ihm seine besten Freunde, die sich in ihren aufgemotzten Seifenkisten auf insgesamt 18 Rennstrecken ein heißes Gerangel liefern. Ihr wählt zuerst einen von sechs Lieblingskutschern aus. Doch über den Sieg entscheiden aber nicht nur Geschwindigkeit und Fahrkönnen, denn Euren Konkurrenten ist fast jedes Mittel recht, um Euch aus der Bahn zu werfen. Im Chaos Grand Prix tretet Ihr gegen die Fahrkünste dreier Gegenspieler an. Wer sich noch etwas unsicher fühlt, kann im Free-Run-Modus zuvor etwas üben oder auf Rekordzeitenjagd gehen. Das Renngeschehen wird aus einer fließenden 3D-Perspektive gezeigt. Während des Rennens erscheinen verschiedene Gegenstände, die Ihr durch Überfahren aufnehmen könnt. Einige Extras helfen Euch, andere wiederum wirken sich negativ auf das Fahrverhalten Eurer Kiste aus. Falls Ihr einen Kumpel habt, der ebenfalls ein GG samt zweitem Modul besitzt, könnt Ihr via Link-Kabel gegeneinander spielen. ws



gut

„Mußten deutsche Game-Gear-Besitzer noch auf den Vorgänger verzichten, schiebt Sega den zweiten Teil nach. Sprungschanzen, magnetische Zonen und andere Sperenzchen, wie Ihr sie aus Konkurrenzmodulen kennt, haben die Entwickler in Sonic Drift übernommen. Was bei Nintendos Klassiker geklaut wurde, gereicht dem Sega-Rennen zum Vorteil. Nur mit überlegener Kurventechnik schiebt Ihr Euch auf den ersten Platz. Die Geschwindigkeit ist hoch und die Spielbarkeit geht in Ordnung. Alles in allem ist das Geld für Sonic Drift 2 zwar nicht rausgeschmissen, das Spiel holt einen – vor allem im Solomodus – motivationstechnisch aber nicht vom Hocker. Nicht zuletzt dadurch, daß keine Rekordzeiten gespeichert werden, da wiedermal an einer Batterie gespart wurde."

System: Game Gear
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 2
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Link-Option
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

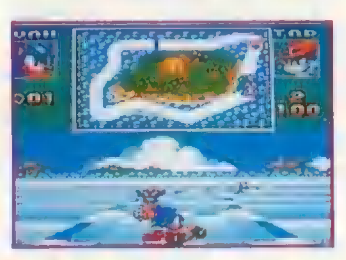
Grafik:	75%
Musik:	55%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 72%

GAME GEAR

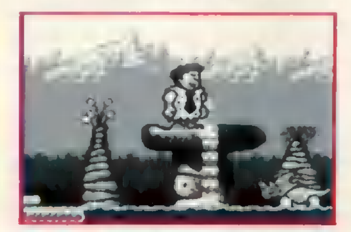


Nicht so genial wie Mario-Kart – aber dennoch beeindruckend



Auf dem rutschigen Eiskurs heißt es die Nerven zu behalten

The Movie
Flintstones



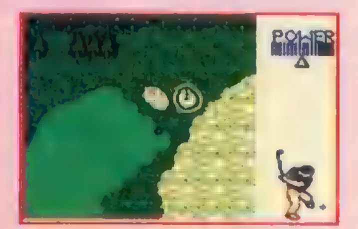
Fred, Dino und die Langeweile

Der Fluch aller berühmten Filme: auf 'Teufel komm raus' muß ein Spiel mit dem gleichen Thema her. Die 16-Bit Varianten waren zwar richtig ätzend, der eigentliche Kick fehlt aber auch hier. Ihr lauft herum, jumpt auf Eure Feinde und sammelt dabei Teddies, Bälle, Kristalle und, am allerwichtigsten, Münzen ein. Mit genügend Münzen darf man nämlich in der Steinzeitspielhalle daddeln gehen. Außerdem wartet am Ende jedes Levels ein Bonusspielchen wie z.B. Bowling oder Memory, was Abwechslung und neue Leben mit sich bringt. Habt Ihr am Ende Cliff Vandercave geschnappt, ist alles wieder in Butter im Feuersteinland. *ds*

Spieletyp:	Jump'n Run
Hersteller:	Sony (S.E.P.)
Testversion:	High Score
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis ca.:	60 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	61%
Musik:	70%
Soundeffekte:	36%
Spielspaß:	58%

Es grönt so grön
Golf Classic

Ein richtiges Golfspiel braucht einfach 'ne Batterie, egal für welche Konsole! So könnt Ihr keine Spieler editieren, nur zwischen vier vorgegebenen auswählen. Nach jedem Loch der zwei Kurse bekommt man ein Paßwort. Das Schlagsystem ist ganz gut gemacht, leider wird es in der Anleitung nicht erklärt (argh!)



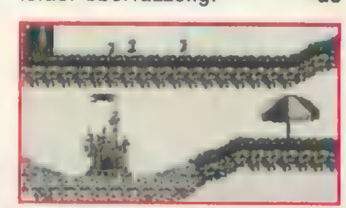
Akzeptable Grafik, aber der Rest...

Dennoch sind die meisten Schläge nur unpräzise durchführbar, vor allem das Putten wird zur Katastrophe: vorhandenes Gefälle ist überhaupt nicht erkennbar bei der seltsamen Darstellungsart des Grüns. *Konami Golf* und *Jack Nicklaus Golf* haben auf dem Game Boy eindeutig die Nase vorne; außerdem erscheint demnächst noch *PGA Golf*. ds

Spieletyp:	Golfsimulation
Hersteller:	Malibu Games
Testversion:	High Score
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Preis ca.:	70 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	68%
Musik:	35%
Soundeffekte:	20%
Spielspaß:	42%

Winzlingst
Lemmings 2

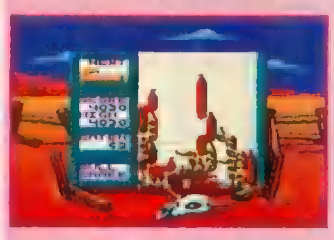
Das Spielprinzip ist mal wieder typisch: Ihr sollt so viele der kleinen Trottel retten, wie nur irgend möglich. Zwölf Stämme (=Tribes) der Mini-Lemmis müssen Ihre Insel verlassen. Jeweils zehn Ebenen sind dabei pro Tribe zu meistern. In jeder Ebene gilt es andere Hindernisse zu überwinden. Bis zu acht verschiedene Fähigkeiten müssen den Lemmingen an der richtigen Stelle per Fadenkreuz verabreicht werden. Auch hier finden sich massenhaft neue Icons, wie z.B. den magischen Musiker oder den An-der-Decke-Geh-Schuh, deren Anwendung ist allerdings eine Zumutung. Fazit: Geniales Spielprinzip, auf dem GB nur leider oberfuzzelig. ds



Wo wuseln sie denn wieder hin?

Spieletyp:	Lemmingsspiel
Hersteller:	Ocean
Testversion:	High Score
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	70 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	65%
Musik:	60%
Soundeffekte:	20%
Spielspaß:	70%

Wildwest-Style
Wildsnake



Der SGB-Rahmen macht was her

Natürlich hat auch diese neuerliche B.P.S.-Schöpfung nur ein Spiel als Ursprung: Tetris. Auf dem SNES besitzt Wildsnake durchaus eine Existenzberechtigung, die GB-Variante ist hingegen bloß gutes Mittelmaß, da das Spielfeld sehr klein, und die Anzahl der verschieden gemusterten Schlangen, die bei Berührung mit einem Artgenossen gelöscht werden, zu gering ausgefallen ist. In den höheren Levels tauchen dann immerhin bis zu zehn verschiedene Schlangentypen auf. Wie bei Tetris 2 könnt Ihr außerdem wählen, ob im "Vorschau-Fenster" schon die nächste Schlange, die herunterfallen wird, gezeigt wird. Ganz lustig ist übrigens noch der Zweispieler-Modus über ein GB-Link-Kabel. ds

Spieletyp:	Denkspiel
Hersteller:	B.P.S.
Testversion:	High Score
Spieler:	1 oder 2
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 8
Preis ca.:	60 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	42%
Musik:	55%
Soundeffekte:	20%
Spielspaß:	68%

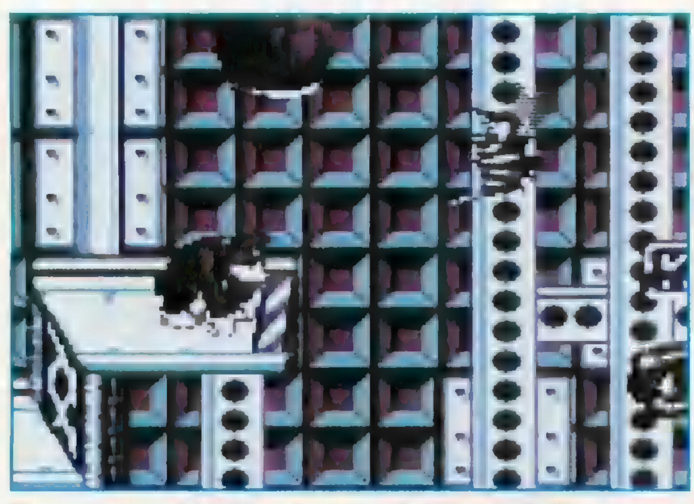
Recht schlecht
Seaquest DSV

Was für ein Spiel haben wir denn hier? Erst ein bißchen mit der Seaquest rumschippern, dann wieder irgendwelche Kapseln und Sonden rumnavigieren, um am Ende schließlich in einem unterklassigen Jump'n Run à la Robocop zu landen, und das nur wegen 100 läppischen Plutonium-Kanistern? Eigentlich ja ganz nett als Story, wenn bloß der Spaß nicht irgendwo im Ozean verschütt' gegangen wäre. Diese Konvertierung kann man getrost vergessen. Was auf dem SNES vom Spielprinzip her gesehen noch ein hochkomplexes und -kompliziertes Spiel darstellte, ist hier nicht mal mehr im Ansatz vorhanden. Mein Fazit: rundum völlig witzlos. ds

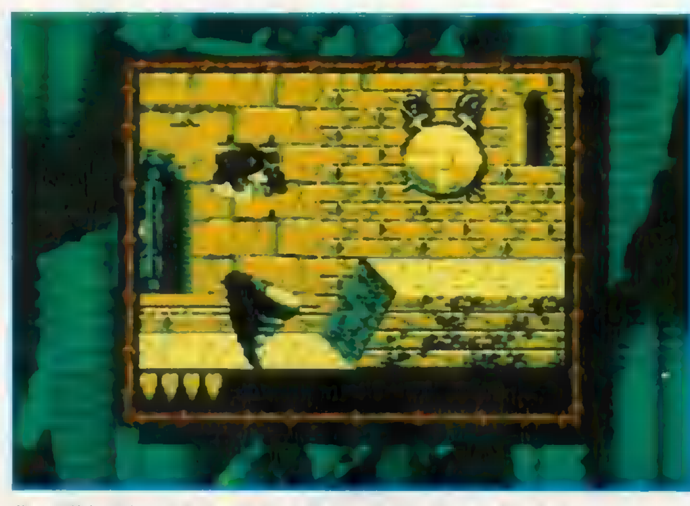


Ein Musterbeispiel an Trägheit

Spieletyp:	U-Boot/ Jump'n Run
Hersteller:	Malibu
Testversion:	High Score
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis ca.:	70 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	45%
Musik:	30%
Soundeffekte:	42%
Spielspaß:	37%



Tja, wie komme ich jetzt am besten an der Biene vorbei?



Der Bildschirm wirkt mit dem Super Game Boy sehr klein

Sprunggewaltig

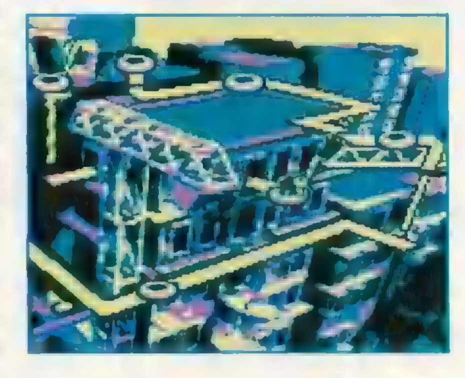
Donkey Kong Land

VIDEO CLASSIC

Wenn man von gerenderten Grafiken spricht, fallen den meisten Spielefreaks PCs, die neuen 32-Bit-Konsolen oder *Donkey Kong Country* ein, aber mit Sicherheit denkt niemand an den guten alten Game Boy. Von Sprüchen wie "das geht doch gar nicht" hat sich Rare aber noch nie abhalten lassen, und darum bescherte man mit *Donkey Kong Land* allen Game-Boy-Besitzern das erste gerenderte 8-Bit-Spiel.

K. Rool hat mal wieder Donkeys Kongs Bananen geklaut und Ihr macht Euch deshalb zusammen mit Diddy auf die Suche quer über die Insel. Insgesamt vier Welten, die aus 34 Levels inklusive Bosse bestehen, gilt es zu erforschen. Außerdem haben die Entwickler wieder jede Menge Bonusräume an den unmöglichsten Stellen versteckt. Wie schon beim 16-Bit-Vorbild bieten die einzelnen Spielabschnitte wieder viel Abwechslung. Unterwasser-Level, schwebende Plattformen, rotierende Fässer und sogar völlig neue Gegner lassen keine Langeweile aufkommen. Die Steuerung erinnert stark an den großen Bruder: mit dem A-Knopf springt Ihr, während der B-Button den Spezialangriff der jeweiligen Figur aktiviert und zum Aufnehmen von Fässern dient. Mit Start wechselt Ihr zwischen den beiden Charakteren, wobei allerdings im Gegensatz zum Super NES immer nur einer von beiden auf dem Bildschirm zu sehen ist.





Das Speichermenü mit Zeit- und Prozentanzeige

Das Modul speichert per Batterie nach jedem Level Euren Spielstand samt benötigter Zeit und Prozentanzeige, vorausgesetzt, Ihr habt in der letzten Stage die vier Buchstaben K-O-N-G eingesammelt. *rz*



super

„Wer hätte gedacht, daß man so geniale Grafiken und flüssige Animationen aus dem Game Boy rauskitzeln kann. Donkey Kong und seine Kollegen bewegen sich genauso realistisch und schnell wie ihre 16-Bit-Vorbilder. Ab und zu flackert es zwar gewaltig, wenn zuviele Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm auftauchen, aber das tut dem Spaß keinen Abbruch. Beim Levelaufbau haben sich die Zauberer von Rare einige Neuerungen einfallen lassen, z.B. die steuerbaren Plattformen und die Luftballons, die ständig die Größe verändern. Etwas genervt hat mich die teilweise ungenaue Steuerung, die mich unnötig viele Leben kostet, vor allem in den Stages, wo es auf exaktes Springen und Timing ankommt. Außerdem empfehle ich Euch dringend, Donkey Kong Land auf dem Super Game Boy zu spielen, denn auf dem Handheld erschwert der Verwischeffekt bei schnellen Bewegungen das Ganze zudem noch zusätzlich. Auf jeden Fall ist Donkey Kong Land definitv ein Grund, den Kasten nochmal aus der Schublade zu holen."



Ohne SGB tut man sich in einigen Levels doch recht hart

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 4
Hersteller: Rare
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	88%
Musik:	72%
Soundeffekte:	65%

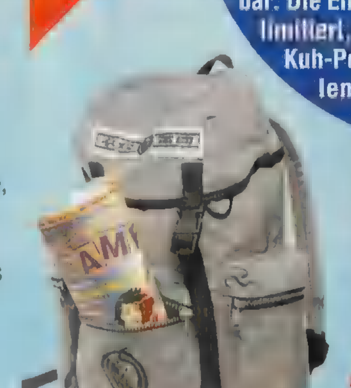
Spielspaß 91%

Was'n das?

Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, echt! Kein blöder Riesen-Werbeschriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnippeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

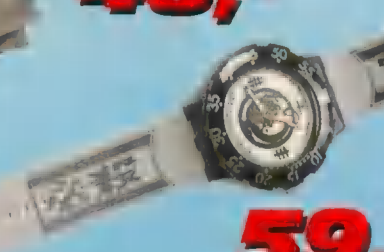
Jetzt neu:
Das Sweatshirt.
Knuddelweiche Baumwolle, Polokragen mit Reißverschluß, großer Rückendruck weiß, aufgenähtes Web-Label. Größen: groß und viel zu groß.

49,-



Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte.

48,-



Ebenfalls neu im Sortiment:
Das VG-Gang-T-Shirt. Kein popeliges Labberhemd zum Fußbodenwischen, sondern echte Edel-Qualität aus 35% Polyester und 65% Baumwoll-Pique. Oversized geschnitten. Farbe eierschale und anthrazit mit schwarzem Rückendruck und aufgenähtem Web-Label. Größen: groß und viel zu groß.

29,-

59,-

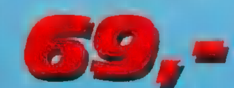
Echtes Seiko-Quarzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

Das VG-Gang-Logo.
Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...



Das Prunkstück unserer Sammlung. Mit diesem Windbreaker pustet Euch keine Windstärke mehr das Hirn aus der Rübe. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey.

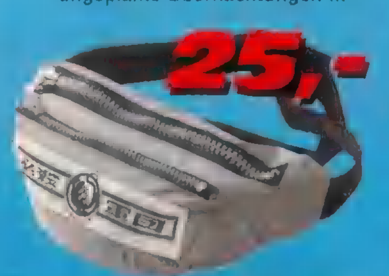
Größen:
Groß und viel zu groß (L, XL).



69,-

Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...

25,-



Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich: *

__ **Stck. Rucksack**		**48,– DM**
__ **Stck. Uhr**		**59,– DM**
__ **Stck. Windbreaker**	**L ❑ XL ❑**	**69,– DM**
__ **Stck. Hip-Bag**		**25,– DM**
__ **Stck. T-Shirt**	**L ❑ XL ❑**	**29,– DM**
eierschale ❑	**anthrazit ❑**	
__ **Stck. Sweat-Shirt**	**L ❑ XL ❑**	**49,– DM**

Bitte an folgende Adresse: (Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ / Ort

Datum ✗ **Unterschrift** (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Zahlungsart:
❑ per Scheck beiliegend zzgl. 6,– für Porto /Verpackung
❑ per Nachnahme zzgl. 9,– für Porto/Verp./NN-Gebühren
❑ per Bankeinzug zzgl. 6,– für Porto /Verpackung

BLZ bei Bank Konto-Nr.

2. Unterschrift bei Bankeinzug (die des Kontoinhabers)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Artis Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 42 59 48

Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

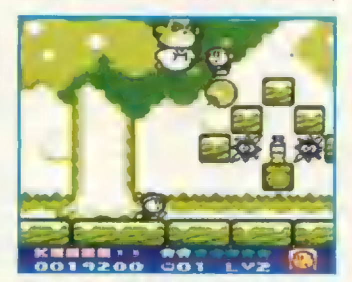
Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.

Avec New Friends

Kirby's Dream Land 2

Yippieh! Kirby ist nach Hause zurückgekehrt. Nach dem Gastspiel bei Pinball Dreams, Kirby's Avalanche und Kirby's Dream Course kann er sich jetzt wieder ganz seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Staubsaugen, widmen. Durch das Einsaugen Eurer Gegner "erwerbt" Ihr solange deren Fähigkeiten, bis Kirby getroffen wird. Der von Natur aus eher friedliche rosa Knilch wird dann z.B. zum Feuerball,



Wenn Coo Euch rumfliegt, kann Kirb munter Feinde einsaugen



Einfach zum schießen, wie der wobbelige Mops fliegen kann

Elektrocuter oder Eismann. Die Euch von den Programmierern zugedachte Aufgabe liegt im Prinzip darin, in jeder der sieben großen Welten ein Fragment des Regenbogenschwerts zu ergattern, um dann mit dem kompletten Schwert gegen den bossigen Boß vom Spiel (wer mag das nur sein?) zu kämpfen. Drei supercoole neue Freunde, Hamster Rick, Eule Coo und Fisch Kine, die immer erst aus einem verschnürten Sack aus den Klauen der Zwischenbosse befreit werden müssen, erleichtern außerdem die Reise durch manch happige Level. Die abwechslungsreiche Musikbegleitung bei Teil 2 ist überdies genial. *ds*



super

"Wahnsinn, daß man sich anno '95 noch so in ein lumpiges GB-Spiel verbeißen kann (heftiges Kopfschütteln), aber Nintendo macht's möglich – sogar gleich zweimal diesen Monat. Kirby ist nach drei Jahren Abstinenz von "seinem" Spiel noch vi-i-i-el cooler geworden. Und erst die neuen tierischen Kumpels: wie sich Nintendos Sympathiemops an den Hamster krallt oder von Coo rumchauffiert wird, ist einfach sehenswert. Hier paßt mal wieder (fast) alles. Nur die Grafik hätte etwas verspielter ausfallen können. Das abwechslungsreiche Leveldesign stimmt auf jeden Fall mit all seinen Geheimtüren und unterschiedlich verschachtelten Routen, der Umfang ebenso. Nintendos berüchtigte 3-Spielstände-Batterie kommt sehr gelegen und die Musikbegleitung ist just superb."

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 4
Hersteller: Nintendo
Testversion: High Score Games, München
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	82%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß 82%

INSERENTENVERZEICHNIS

MAILOMANIA

Boykott

Übrigens, ich hab vor ein paar Tagen mein VG-Abo gekündigt. Soll so 'ne Art Protest sein (wie bei Shell), weil mir zur Zeit einiges bei Euch nicht gefällt. Erstens, weil Ihr vorne und hinten Kippenwerbung (=Drogenwerbung) bringt und zweitens, weil Ihr uns plötzlich aus heiterem Himmel vorschreiben wollt, was wir zu spielen haben. In Eurem E3-Bericht schreibt Ihr doch glatt "..über das einzige Spiel von Williams berichten wir nicht, da es wegen blutiger Szenen eh auf dem Index landen wird." Seid Ihr über Nacht zu Moralaposteln geworden, oder was? Es ist doch wohl unsere Entscheidung, was wir spielen dürfen und was nicht. Ich hätte nicht gedacht, daß Ihr eines Tages vor der BPS kriechen würdet!

Christian B. Schmidt, Füssen

Ich habe noch nie einen Leserbrief geschrieben, aber langsam platzt mir der Kragen. Wieso bewertet Ihr jetzt ein Spiel nicht mehr (gemeint ist Cosmic Carnage 32X, Anm. d. Red.), weil in ihm Gewalt vorkommt? Wieso berichtet Ihr im Messebericht nicht mal in einem Satz über Mortal Kombat 3? Ich bin kein gewalttätiger Mensch, trotzdem mag ich ab und zu Spiele, in denen nicht nur rosa Vögelchen mit Cremetortenwürfen ausgeschaltet werden. Bei Filmen gibt es doch auch Altersbeschränkungen. Warum gibt man bestimmte Spiele nicht erst ab 18 Jahren frei und schränkt dadurch einfach die Zielgruppe ein?

Kim Junker, Hamburg

Starken Tobak und kochende Emotionen lese ich aus manchen Briefen diesen Monat heraus. Grund genug, einige abgehakt geglaubte Themen nochmals aufzurollen: Seit Beginn jeder Zivilisation haben Regierungen Eingriffsmöglichkeiten in das gesellschaftliche Leben, sei es im Hinblick auf die Landesverteidigung (Wehrdienst) oder eben beim Jugendschutz. Dies soll im Prinzip dem Wohl der Gemeinschaft dienen. Den gütigen Beschützer spielt Vater Staat aber natürlich nur bis zu einem bestimmten Punkt. Steht enorm viel Kohle auf dem Spiel (wie bei der Tabaksteuer) dann hört die Besorgnis überraschend schnell auf. So haben wir die paradoxe Situation, daß Zigaretten, die bei übermäßigem Genuß über längere Zeiträume ja wirklich gefährlich sind, an Automaten frei für jeden zugänglich sind und in Kinos, Zeitschriften etc. beworben werden dürfen. Alberne Spielchen, die im Vergleich zur physischen Gesundheitsgefahr von Nikotin relativ harmlos sind, landen dagegen auf dem Index. Was die Kippenwerbung angeht, kann ich nur nochmal auf unsere gemischten Gefühle diesbezüglich hinweisen (die Konkurrenzverlage sind übrigens auch nicht moralischer veranlagt – deren Hefte erreichen bloß zu geringe Verkaufszahlen, so daß sie für Zigaretten-Werbeträger nicht lukrativ genug sind). Andererseits glaube ich persönlich, daß die Macht der Werbung völlig überschätzt wird. Wer fängt schon aufgrund einer Anzeigenseite in Video Games zu rauchen an? Wenn Du, Christian Schmidt, jemanden boykottieren willst, dann doch bitte die gesamte Tabakindustrie. Ansonsten darfst Du konsequenterweise auch kein TV mehr glotzen, nicht mehr ins Kino gehen, usw. Da die deutschsprachigen Staaten beim Thema Zigaretten eine recht lasche Haltung an den Tag legen, muß hier jeder selbst versuchen, zu widerstehen. Ganz und gar nicht locker sieht es dagegen neuerdings bei der rechtlichen Handhabung jugendgefährdender Spiele aus. Im Namen des Jugendschutzes wird unsere Entscheidungsfreiheit bezüglich der Wahl der Spiele und auch die Pressefreiheit in der Tat eingeschränkt. Ebenso richtig ist die Feststellung, daß wir momentan mehr oder weniger "vor der BPS kriechen müssen", da deren Entscheidungen rechtlich bindend sind . Selbst wenn wir wollten, dürften wir nicht mehr so ohne weiteres über jeden Titel drauflosschreiben. Wenn andere deutsche Videospielmagazine das tun, dann gehen sie mittlerweile ein verdammt großes Risiko ein. Die Justiz entscheidet nämlich von Fall zu Fall – und das kann im Zweifelsfall mächtig ins Auge gehen. Daß ausländische Magazine dagegen munter weiter Bilder drucken und in Deutschland verkaufen dürfen, ist nur einer von vielen Aspekten, der deutlich macht, wie weit der grundsätzlich sinnvolle Ansatz vom Jugendschutz in der Praxis pervertiert und unterlaufen wird. Der Gesetzgeber verstrickt sich tatsächlich permanent in Widersprüchlichkeiten, sitzt aber allemal am längeren Hebel...

Atari-Kenner

Ihr habt vor ein paar Ausgaben über ein Jaguar-Spiel mit dem Namen "Freelancer 2120" berichtet. Nun stellt Ihr dasselbe Spiel als Exklusiv-Titel für die Playstation vor.. Überhaupt, in Sachen Jaguar seid Ihr nicht sonderlich aktuell. In der EDGE las ich z.B., daß Atari einen abwärtskompatiblen Jag 2 plant. Auch über deren VR-Brille las ich dort erstmals mehr als nur die bloße Vorankündigung. Ein wenig mehr Technik (z.B. 'wir nehmen die Wunderkonsolen auseinander') wäre auch schön.

Andreas Heitmann, Oldenburg

"Freelancer" steht immer noch auf der Jaguar-Release-Liste, da hat der aufmerksame Mr. Heitmann völlig recht (exklusiv meinte hier nur für PSX und nicht auf SAT). Das mit dem großen Konsolenvergleich haben wir natürlich bereits ins Auge gefaßt, dat kömmt bald. Was die EDGE angeht, so muß ich bedauerlicherweise feststellen, daß wir hier im Next-Generation-Niemandsland leben (sorry, Fac 5). Wer Tür an Tür mit Atari, Psygnosis, NOA oder SOA arbeitet, kann einfach insidigere Infos abstauben. Wir bemühen uns, so viel wie möglich rumzukommen (siehe Namco-, Square- oder Nintendo-Firmenbesuche) und Kontakt mit VIPs zu halten, oftmals haben diese dann aber kein Interesse, die hiesige Szene mit Vorabversionen und Secrets zu versorgen.



Riddle me this: Ich hab´ kein Brett vorm Kopp, weile nicht in Kanada und werde an dieser Stelle trotzdem für eine andere Person gehalten...

Auflösung: Hier spricht der Dööak und ich mache gerade Urlaubs- ähh Dienstreisevertretung für Old Mac Hartmut



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München









WER IST KARL BIHLMEIER ? ? ?

VON KARL BIHLMEIER



























Bis heute hat Karl Bihlmeier drei verschiedene Comicreihen entwickelt, die mit Erfolg im In- und Ausland erscheinen, sowie ein Buch veröffentlicht. Er hat Bücher anderer Autoren illustriert, entwirft und realisiert Figuren und Animationen für Computer- und Videospiele, und gestaltet Oberflächen für interaktive Präsentations- und Lernsoftware. Wow! Sein Herz hängt aber an den Comics, und seine nie versiegende Phantasie wird uns in Zukunft noch manch tolle Story bescheren.





RAT & TAT

Ultra 64 für vier

1. Wird das PAL-Ultra-64 die gleichen Anschlüsse haben, wie seine Vorgänger?
2. Warum hat das Ultra 64 vier Joypad-Anschlüsse?
3. Ich habe gelesen, daß Nintendo das Geld mit den Spielen machen will. Warum wird dann das Ultra 64 etwa 600 Mark kosten?
4. Wird der Game Boy weiterleben?
5. Wird es einen Ultra-Boy (Nachfolger des Super Game Boys) geben?
6. Was ist eine Debugging PS (VG 6/95)? **Stefan Ott, Interlaken CH**

Tja, Deine erste Frage ist etwas schwierig zu beantworten, weil nämlich noch niemand genau weiß, was die "Vorgänger" für Anschlüsse haben werden (von den vier Joypad-Buchsen einmal abgesehen). Mit einem normalen Video-(FBAS-)Ausgang dürfen wir ziemlich sicher rechnen. Ebenso wird wohl ein Super-VHS-Ausgang (mit Stereo-Chinch-Ausgang für den Ton) für beste Bildqualität vorhanden sein. Über einen RGB-Anschluß wird gemunkelt.

Möglicherweise kommt eine Version ohne RF-Ausgang (Antennensignal) auf den Markt, um Kosten zu sparen. Das gab's ja früher schon mal beim Mega Drive. Wer sein Ultra 64 über Antenne anschließen möchte (geht nicht mit Importgeräten), muß dann eventuell etwas tiefer in die Tasche greifen. Gerüchtehalber spuckt die Kiste sogar ein HDTV-Signal aus (anderes Bildformat in besserer Qualität). Allerdings könnten dann einheimische Fernseher reichlich wenig damit anfangen, da HDTV nur für Japan und die USA gedacht ist. Die hierzulande angestrebte neue Fernsehnorm heißt PAL-plus und bietet ebenso das 16:9-Format wie bessere Bildqualität. Kompatibel sind HDTV und PAL-plus jedoch nicht.

Die vier Joypad-Anschlüsse sollen den Käufern wohl die Anschaffung eines Adapters ersparen (da hättest Du eigentlich auch selbst drauf kommen können, oder?).

Der hohe Preis, von dem allerdings auch noch keiner weiß, ob er nicht noch höher liegen wird, kommt durch die hohen Produktionskosten der Konsole. Schenkt man den "Eingeweihten" (Entwickler und Nintendo-Leute) Glauben, ist das Ultra 64 ja weit leistungsfähiger, als alles, was man sonst so kaufen kann. Die edlen Teile, die eine solche Rechenpower ermöglichen, haben eben ihren Preis. Der Game Boy wird von den meisten "Next-Generation-Fetischisten" schon lange totgesagt. Klar ist, daß das Handheld mit seinen bescheidenen Leistungsdaten mit den neuen Konsolen nicht mithalten kann. Ich für meinen Teil bin immer noch froh, daß ich ihn habe. Es gibt eine Menge toller Module; die vier Batterien ermöglichen die längste Spieldauer aller Handhelds, und teuer war der Kleine auch nicht. Da der groß angekündigte Virtua Boy schlecht transportierbar ist, wird er wohl dem guten alten Game Boy keine Konkurrenz machen. Für ein spannendes Spielchen unter der Schulbank, im Bus oder im Freibad gibt's halt bis heute nix Besseres. Ein Ultra-Boy ist noch nicht geplant.

Eine Debugging-Playstation ist nichts weiter, als eine leicht modifizierte Sony-Konsole, auf der fast fertige Entwicklungsversionen der neuesten Spiele laufen. "Debugging" (Ent-Käfern) bedeutet "Ausmerzen von Fehlern".

Mutig

Vor geraumer Zeit ist mir mein Super Nintendo abgeritten. Nachdem ich bei Nintendo angerufen hatte und die mir verklickerten, daß die Reparatur 90 Mark kosten würde (was mir eindeutig zu viel war), entschloß ich mich zur eigenhändigen Fehlersuche. Durch Zufall fand ich den Fehler. Das kleine schwarze Teil (vermutlich eine Sicherung) in der linken oberen Ecke der Platine war defekt. Ich habe das Bauteil mit einem normalen Kupferdraht überbrückt. Setidem läuft die Kiste wieder. Kann ich das so lassen? Was ist das für ein Teil?

Thorsten Hycl, Erdmannhausen

Da haben wir aber Glück gehabt, was? Ein elektronisches Bauteil mit einem Kupferdraht zu überbrücken, endet meist mit schweren Schäden am Gerät. Da das von Dir überbrückte Teil wirklich eine Sicherung ist, ist Gott sei Dank nichts passiert. Im Normalfall geht diese Sicherung allerdings nicht von alleine kaputt. Meist geht der Spannungsregler (der die Platine mit exakten fünf Volt versorgt) mit Hops. Ich vermute mal, daß Du ein Modul verkehrt herum auf Deinen Adapter gesteckt hast. Falls Dir das jetzt noch einmal passiert, kannst Du davon ausgehen, daß die nötige Reparatur den Gerätewert bei weitem übersteigt. Wenn Du die defekte Sicherung noch hast, nimmst Du sie am besten mit in die Fernsehwerkstatt und bestellst Dir eine neue (kostet nur ein paar Mark). Das Ersatzteil tauschst Du dann gegen den Draht aus (mit der Eigenbastelei verlierst Du übrigens Deine Garantie). So 'ne Sicherung lungert ja nicht ohne Grund in Deiner Konsole 'rum.



Nintendos Werbestrategien sind anscheinend sehr erfolgreich: Die meisten Leser gehen davon aus, daß das Ultra 64 längst fertig ist und die technischen Daten ein für allemal feststehen. Wenn in der VG 7/95 steht, daß die Konsole erst im Frühjahr '96 zu uns kommt, dann könnt Ihr uns schon glauben (wissen wir nämlich von Nintendo).

Zerstörungswut

Ich habe ein Problem mit dem Spiel NBA Jam T.E. (Super Nintendo). Ich habe gelesen, daß man den Korb bzw. das Brett zerschmettern kann. Bei mir funktioniert das nicht. Obwohl ich immer sehr viele Dunks (natürlich mit Turbo) mache, zerbricht das Brett nie. Habe ich im Option-Menü etwas falsch eingestellt? Braucht man dafür einen besonderen Cheat? Hat mein Modul einen Fehler?

Bastian Guggenberger, Feldbach

Eigentlich wär' das ein Fall für Onkel Dirk, aber der hat im Moment alle Hände voll zu tun. Also Dein Modul ist ziemlich sicher nicht kaputt. Was ich halt nicht verstehe, ist, warum Ihr immer alles kaputtmachen müßt. Wenn kein Blut spritzt und keine Fetzen fliegen, seid Ihr wohl nicht glücklich, oder? Wer zu weich für das Leben ist, braucht eben möglichst harte Games, gelle? *NBA Jam* ist ein Basketballspiel und da sollte es doch eigentlich friedlich abgehen. Das Special mit dem kaputten Brett kommt (wenn überhaupt) eher zufällig. Alles, was ich Dir empfehlen kann, ist Ausdauer. Vielleicht kriegst Du das Brett noch kaputt, bevor Dein Joypad aufgibt.

Strahlemann Ultra 64

Ich habe gelesen, daß das Ultra 64 auf einem 500 MHz-RAM-Bus getaktet sein wird. Kurz danach fand ich in einer anderen Zeitschrift die Meldung, daß das Ultra 64 "nur" mit 92 MHz getaktet werden soll. Was stimmt denn nun?

Stefan Sallmüller, Köln

Richtig ist, daß die Taktfrequenz für den Hauptprozessor um die 100 MHz liegen soll (schneller als ein Pentium-Rechner!). Was Du über den mit 80 MHz getakteten Chip gelesen hast, bezieht sich auf den standardisierten R 4200-Silicon-Graphics-Chip, von dem eine leicht aufgepeppte Version im U64 werkeln soll. Den angesprochenen 500 MHz-RAM-Bus gibt's nach meinem Informationsstand nicht. Vielmehr handelt es sich um eine Firma namens *Rambus*, die eine Technik entwickelt hat, mit der sich Speicherbausteine extrem schnell auslesen lassen. Als Vergleichsgeschwindigkeit werden für das U 64 hier 500 MHz angegeben. Eine Konsole komplett mit 500 MHz zu takten, ist so gut wie unmöglich. Derart hohe Frequenzen haben einen entscheidenden Nachteil: Sie kümmern sich herzlich wenig um vorhandene Leitungen, sondern strahlen bevorzugt in die Umgebung ab. Mit solcher Geschwindigkeit übertragene Daten kämen mit Sicherheit nie da an, wo sie sollten. Wieviele getexturte und geshadete Polygone auf einmal dargestellt werden können (=Leistung der Konsole) hängt letztendlich auch von den eingesetzten Grafik-Coprozessoren ab.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

Super Mario World 2

Ob Shigeru Miyamotos neues Meisterwerk hält, was der Preview verspricht, erfahrt Ihr im ausführlichen Testbericht. Bei dieser Gelegenheit zeigen wir Euch dann auch Bilder von den letzten drei Welten, die wir Euch ja diesmal auf Nintendos Wunsch leider noch vorenthalten mußten.

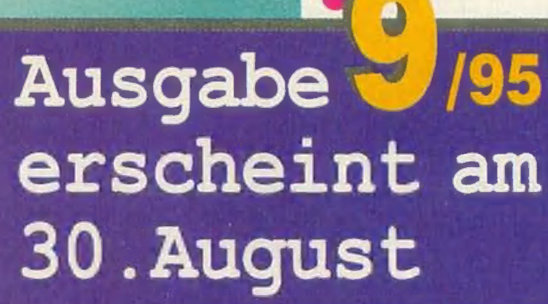
Kann SMW 2 Donkey Kong Country und Earthworm Jim vom Jump'n'Run-Thron stoßen?

Spot Goes to Hollywood

Wolfgang ist gerade eben aus Kalifornien zurückgekommen, wo er sich bei den Programmierern von Virgins neuestem Cool-Spot-Abenteuer eingenistet hatte. Bei der Gelegenheit besuchte er auch gleich unsere alten Kumpels von Shiny Entertainment, um zu sehen, was der klügste Regenwurm des Universums zu *Earthworm Jim 2* meint. Hartmut flog für Euch nach Kanada, um sich EAs 32-Bit-Sportspiele anzusehen.



Spots neue isometrische Perspektive verspricht noch mehr Spielspaß



Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe (go magna, 74431, 613)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Titus

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DIE NEUE FOXBOX IST DA

Das ultimative interaktive Trendmagazin von Schwäbisch Hall. Folgen Sie einfach den Pfeilen.

AUTOMATENWELT

FINANZLEXIKON

RECHENBEISPIEL INTERAKTIV

IMMO GUIDE

FOX BOX

INTERNETINFOS

RUGBY

MUSIX

WORKWEAR

Sorry - aber der Weg durch die **FOXBOX** ist eben keine Einbahnstraße. Stattdessen kommen Sie praktisch von jeder Stelle aus überall hin. Fast jedes Thema ist interaktiv mit jedem anderen verbunden. So daß Sie in der neuen **FOXBOX** das Abenteuer absoluter Bewegungsfreiheit genießen können. Die **FOXBOX**. Das interaktive Trendmagazin der Bausparkasse Schwäbisch Hall. Für alle PC's ab 386 mit VESA kompatibler Grafikkarte. Auf zwei Disketten. Mit einer Schutzgebühr von DM 5,- (plus DM 5,- Versandkosten) sind Sie dabei. Wählen Sie einfach 0791/466466 oder fragen Sie in Ihrer Volksbank oder Raiffeisenbank nach der **FOXBOX**.

☎ 0791-466466

